



Enfilez votre tenue de combat à l'épreuve des flammes, glissez-vous dans le cockpit de votre stratosfighter AXELAY et préparez-vous à affronter "l'ARMADA de la DESTRUCTION" à travers six mondes tous plus fous les uns que les autres. Votre mission : vous saisir des armes volées par l'ennemi diabolique, mais attention ! La tâche ne sera pas facile et votre combat pour la vie ne fait que commencer...



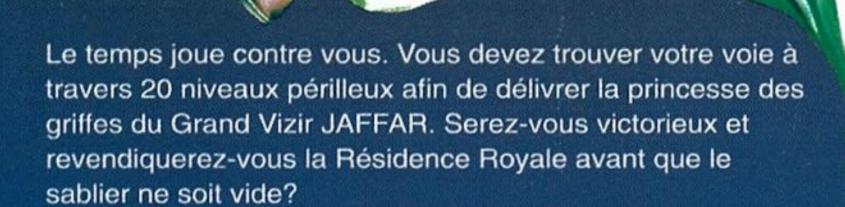


La Grande PIEUVRE "OCTOPUS" menace de détruire la Terre. Vous devez absolument aider PARODIUS et ses amis à retrouver l'infâme calamar et à l'anéantir afin que la Terre retrouve enfin la paix..



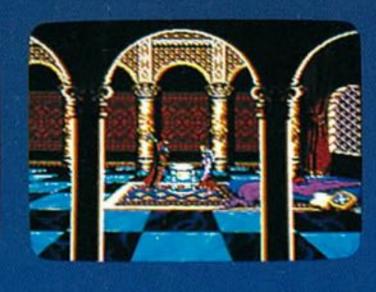




















Axelay™ and Super Parodius™ are Trademarks of Konami Company Ltd. © 1992 Konami. All rights reserved. Prince of Persia is a registered Trademark of Broderbund Software, Inc. © 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All rights reserved. ©1992 Konami. All rights reserved. Konami® is a registered Trademark of Konami Co. Ltd. Distribué par Bandai. Pour tout complément d'informations, appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.



CONSOLES + l'actualité sur toutes les consoles

TOUTES LES CONSOLES

SUPER FAMICOM	80
MEGADRIVE	86
PC ENGINE	90
SUPER NES	102
NEO GEO	122
GAME BOY	132
GAME GEAR	134
MASTER SYSTEM	136
NES	144

MICRO KID'S

MICRO KID'S

TOUTE L'ACTU

TOUTES

TOUTES

LES CONSOLES

3615 TCPLUS

La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS

COOL SPOT



Après Global Gladiators, découvrez le nouveau hit de Virgin Games sur Megadrive.

LE JAPON EN DIRECT

La livraison des previews de Banana San, et notamment Final Fight 2 sur SFC et Eye of the Beholder sur Mega CD.



Final Fight 2 de Capcom sur SFC en preview (pages 16 à

Retrouvez les meilleurs jeux sur consoles tous les dimanches matin à 9h50 sur France 3.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Liste des jeux classes par ordre alpi	
BULLS VS BLAZERS (MD) 107	NIGEL MANSELL F1
(MD) 107	CHALLENGE
DEVASTATOR	(SFC) 74 OUT OF THIS WORLD
(MCD) 118	OUT OF THIS WORLD
DRAGON BALL Z 2	(MD) 98
(SFC) 80	PARODIUS
F15 STRIKE EAGLE	(NES) 144
(GB) 141	PC KID 3 (PCE) 90
EATAL FLIDY	POPEYE IÌ (GB) 139
(MD) 86 GLOBAL GLADIA-	POPULOUS (GB) 135
GLÓBAL GLADIA-	PUGSLEY'S SCÁVEN-
GLOBAL GLADIA- TORS (GG) 137 GLOBAL GLADIA-	GER HUNT (GB) 138
GLOBAL GLADIA-	SENGOKU IÌ (NG) 122
TORS (SMS) 136	SHANGAI II
HARLEY'S HUMON-	(SNES) 120
GOUS (SNES) 116	STRIDÉR II (SMS) 142
HIT THE ICE (MD) 104	SUMMER CHALLEN-
HIT THE ICE	GE (MD) 110
(SNES) 106	SUPER CONFLICT
HOLYFIELD BOXING	(SNES) 112
(GG) 134	
HOME ALONE	(MD) 114
(GG) 146	SUPER STRIKE
HURRUR STURY	EAGLE (SNES) 126
(PCE CD) 94	TALESPIN (GB) 140
JACK NICKLAUS	THE SPIRIT OF F1
GOLD (GB) 147	(GB) 77
JAMES BOND	TOM & JERRY
(MD) 128	(GB) 132
MEGAMAN 3	TOM & JERRY
(GB) 148	(SNES) 108
MICKEY DANGEROUS	WAYNE'S WOLRD
CHASE (GB) 149	(SNES) 102

PREVIEWS

Des previews sur des jeux très attendus comme Jungle Strike sur MD, Arcus Odyssey sur SNIN et World Heroes II sur NG.

ASTERIX A L'ECTS

6 pages de reportage sur l'European Computer Trade Show de Londres, où nous avons remarqué Astérix sur SNIN.

NEWS

Toutes les infos de derrière les paddles sont dans cette rubrique.

AIDES DE JEU & TIPS

58

Le Magical Wonder Band vous a concocté des aides de jeu pour Ecco the Dolphin et des tips inédits et testés.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LA! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Le Magical Wonder Band essaiera d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES + A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. - D : de 300 à 399 F. - E : de 400 à 499 F. - F : de 500 à 999 F. - G : de 1 000 à 1 499 F. -H: de 1 500 à 1 999 F. — I: de 2 000 à 3 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

GAME OVER

66

La fin du célèbre Super Mario World sur SNIN en images.

DOSSIER FORMULE 1

68

Somptueux dossier sur les jeux de Formule 1 réalisé par Robby, notre spécialiste en la matière.

DRAGON BALL Z 2

80

Fanas du dessin animé, régalez-vous avec ce test sur 5 pages du jeu SFC.



Enfin PC Kid 3 de Hudson sur PC Engine (pages 90 à 92).

LES TESTS 16 BITS

86

Fatal Fury sur SFC, Super Kick Off sur MD, PC Kid 3 sur PCE et Sengoku II sur NG.

LES TESTS 8 BITS

132

Populous a été adapté avec succès sur GB, de même que Global Gladiators sur SMS et GG.

ARCADE

152

Revue de détail de l'un des meilleurs shoot-them-up du moment.

SORTIES OFFICIELLES

154

Soyez au fait des sorties officielles de mai.

LE KILLER

156

Avec sa verve habituelle, il débusque les jeux à eviter.

LE COURRIER

158

Wieklen le nain, toujours fidèle à votre rendez-vous mensuel.

LES P. A.

162

Vendez, achetez, échangez grâce aux petites annonces de Consoles+.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

Les magasins: ULTIMA et SHOOT AGAIN,

Les sociétés: CHRONOGAMES ET WDK.

Et toujours les magazines japonais: THE SUPER FAMICOM MAGAZINE,

BEEP! MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

EDITOX

Ça bout dans la marmite de l'industrie du jeu vidéo, et Consoles+ a toujours une potion magique d'avance! Jean-Michel — THE big boss du village — et l'irréductible Banana San ont pu jouer avec Astérix sur Super Nintendum lors du plus grand salon européen dédié aux jeux vidéo, l'ECTS de Londinium, dont vous trouverez le reportage dans ce numérum. A peine revenu de Londres, Banana s'est envolé vers Tokyo pour reprendre son régime à base de sushi et mettre une dernière touche aux previews exclusives dont il a le secret. Il vous présente donc des jeux particulièrement attendus, tels que Final Fight 2 sur Super Famicom, Golden Axe III sur Megadrive et Eye of the Beholder sur Mega CD.

Et le Mega CD, justement? Eh bien, sa logithèque commence à s'étoffer sérieusement, et son arrivée en France, prévue pour le mois de septembre, risque de ne pas passer inaperçue. Si vous ne pouvez attendre jusqu'à la rentrée, je vous conseille vivement de concourir pour le Challenge européen Sega. Déjà parce que nous aimerions bien, cette fois-ci, que le titre du meilleur joueur européen sur console Sega soit décroché par un Segalopin français, lecteur de Consoles+! Ensuite, parce que ce sera aussi pour vous l'occasion de visiter le somptueux train du constructeur, dans lequel vous aurez la joie, le plaisir et l'émotion de découvrir la Megadrive II, accompagnée de son lecteur de CD-Rom. Les futés en déduiront que c'est une machine Sega totalement relookée qui sortira en septembre.

Sega nous a réservé — encore! — une belle surprise avec le Grand Prix de Formule 1 de Donington en Angleterre. Effectivement, c'est sur un circuit entièrement aux couleurs du constructeur japonais qu'Alain Prost et Ayrton Senna se sont livré leur troisième duel du championnat 93. Pour sûr, j'étais à deux centimètres de mon écran de télévision lorsque Magic Senna a brandi un trophée Sonic sur la plus haute marche du podium. Hallucinant! A tel point que je vous ai concocté illicox-prestox un méga-dossier F1. Hallucinant aussi, le prochain hit de Virgin Games, Cool Spox, pardon, Spot, signé par le programmeur de Global Gladiators. Du coup, nous vous offrons le poster du jeu avant tout le monde. Cadox également, notre premier guide de tips; et d'autres devraient voir le jour si vous aimez la formule. (Ecrivez à Wieklen pour le lui dire!)

Ce que vous avez a-do-ré, c'est Super+! Votre accueil chaleureux pour notre nouveau magazine entièrement dédié à la Super Nintendo nous ravit et, déjà, Max et Sam se sont mis à l'œuvre pour un deuxième numéro, qui sortira début juillet et qui sera encore... Super+ mieux!

Un dernier mot pour rassurer tous ceux qui ont peur de voir les jeux Super Nintendo disparaître de Consoles+. Don't worry, be happy: Super+ fait la part belle aux plans et l'équipe de Consoles+ n'a pas la moindre intention de laisser tomber les tests sur une des meilleures consoles du moment. Donc pas de soucis à vous faire. Nintendo et Sega continueront à cohabiter pour notre plus grand plaisir (et le vôtre) dans C+. Et vive tous les jeux vidéox!

Robbox

La chasse aux rats est ouverte!

Les aventures délirantes de Bart Simpson reprennent de plus belle! Le



gamin le plus dingue de la petite ville de Springfield revient sur vos consoles pour

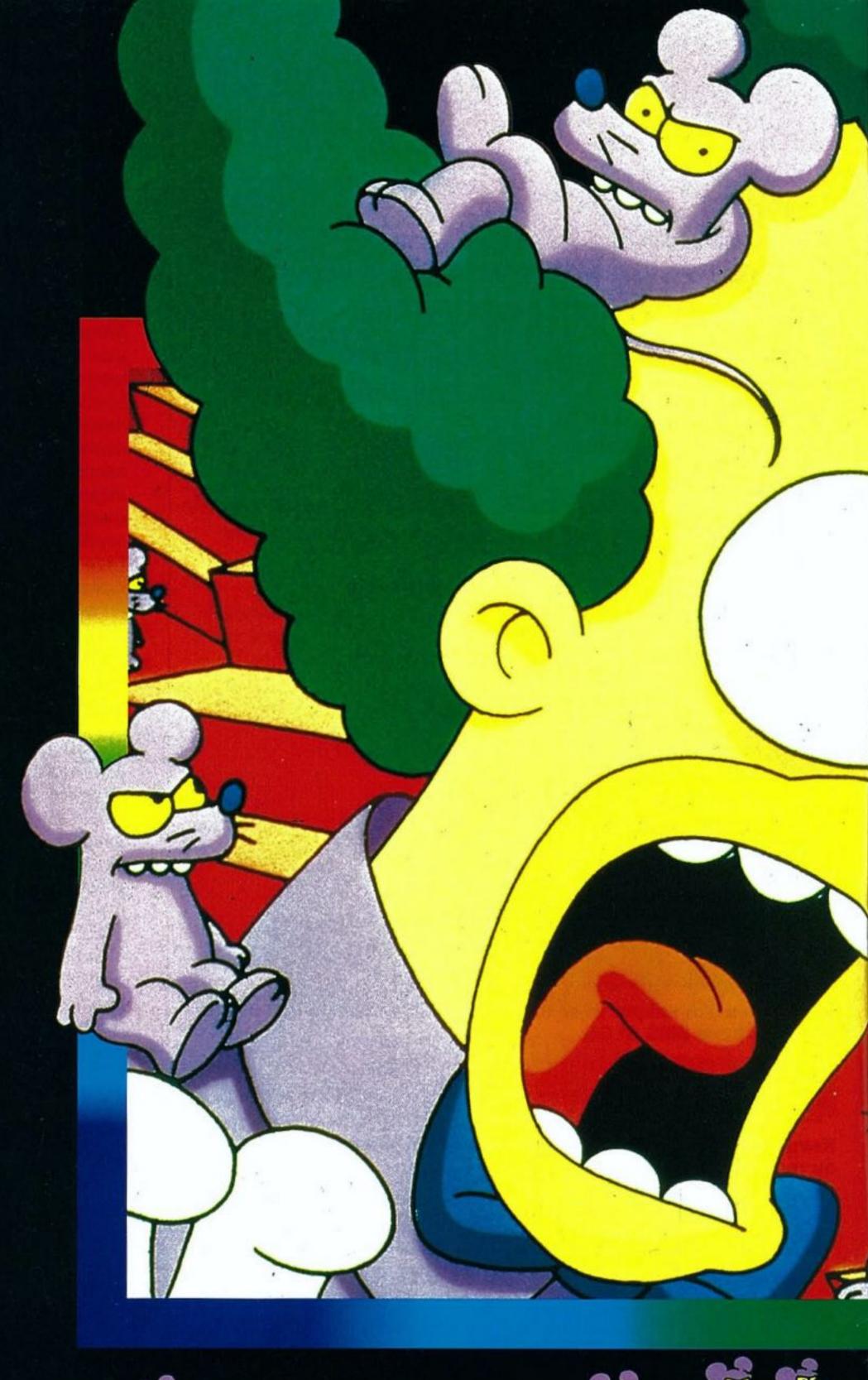
donner un coup de main à son idole Krusty le clown.

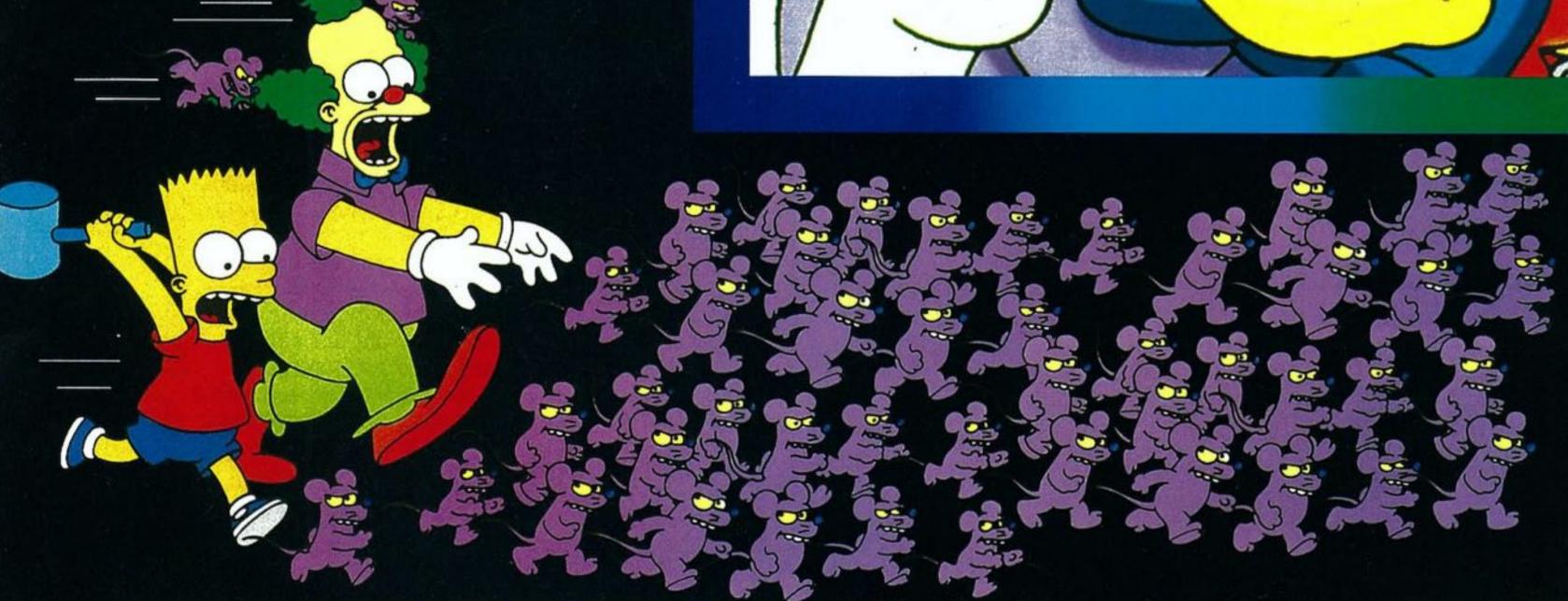
Cette fois, sa maison est envahie par

les rats. Il va devoir se frayer un chemin à travers plus de 60 labyrinthes en entraî-



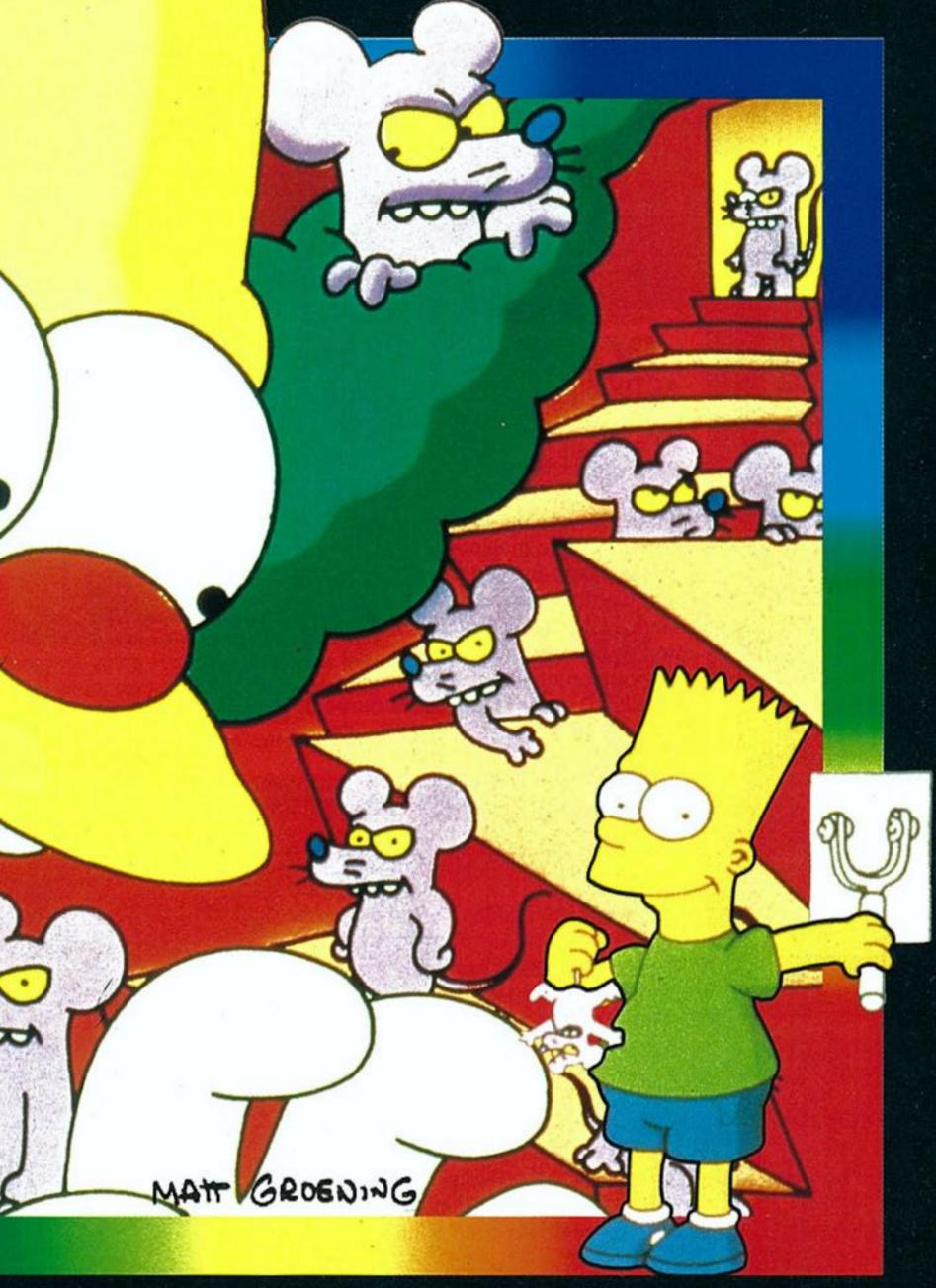
nant derrière lui la horde grouillante des rongeurs.

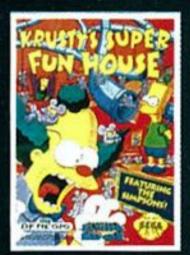




Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

KRUSTISE FUNCTIONE





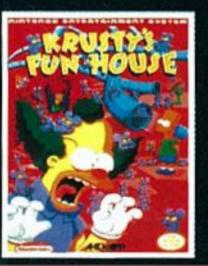






















Dès qu'ils le pourront, Bart et d'autres personnages de la série des Simpsons viendront l'aider

en actionnant des pièges vraiment rigolos pour attraper les horribles bestioles. Dans cette course folle, vous



n'aurez pas le temps de reprendre votre souffle. Admirez quand même la super définition graphique!

En plus, c'est un jeu primé TILT d'OR 1992 sur super NES.









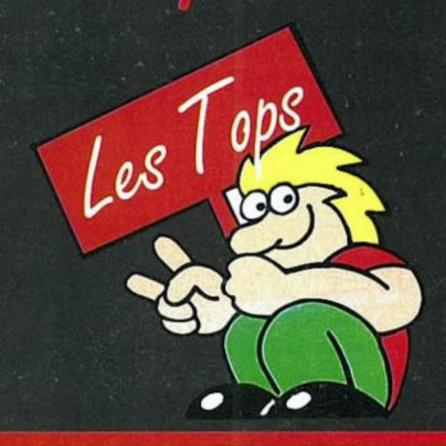




et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).

THE SIMPSONS TM & © 1993 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™, AND THE NINTENDO PRODUCT SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA™, MEGADRIVE™, MASTER SYSTEM™ AND GAME GEAR™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. ACCLAIM® AND FLYING EDGE™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. 0 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

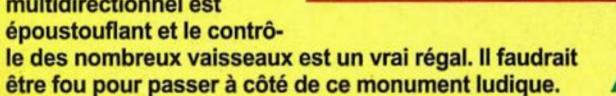
LE TOP/FLOP DE CONSOLES+



PARODIUS

PALCOM NES 90%

C'est un classique qui n'a pas pris une ride. Bien au contraire. Sur NES, il retrouve toutes ses couleurs. Ses deux points forts sont l'animation et la jouabilité. Le scrolling multidirectionnel est



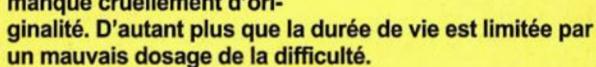


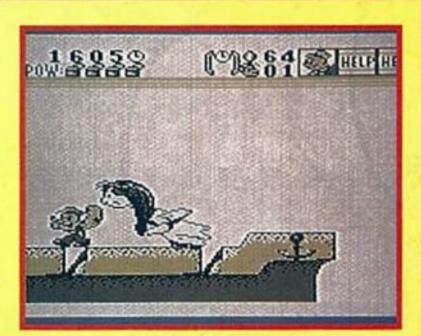


POPEYE 2

ACTIVISION GAME BOY 69%

Popeye 2 arrive trop tard... Après Super Marioland 2, il faut rivaliser d'imagination pour faire meilleur. Ce jeu de plates-formes n'est rien d'autre qu'un clone de Mario. Même si la réalisation paraît correcte, le tout manque cruellement d'ori-







DRAGON BALL Z 2 BANDAI

SUPER FAMICOM 88%

Qu'on le veuille ou non, Dragon Ball Z 2 fera parler de lui pendant plusieurs mois, voire plusieurs années. Même si la réalisation peut parfois laisser à désirer, il faut admettre que ce beat-them-all joue



la carte de l'originalité. Il renouvelle le genre de belle manière, et ceux qui auraient trop joué à Street Fighter II peuvent sans problème acheter Dragon Ball Z 2.



TOM & JERRY

HI-TECH SUPER NINTENDO 40%

Quelle déception! Après l'excellente version sur Game Boy, on pouvait s'attendre au même résultat sur la 16 bits de Nintendo. Hélas! les deux jeux n'on rien à voir. On se croirait revenu au temps



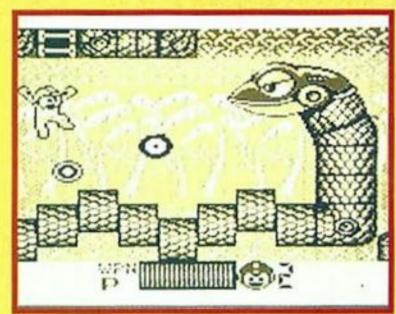
des premières consoles. Les décors sont d'une pauvreté affligeante, le contrôle de la souris est limité et l'animation est très lente. Un jeu à oublier rapidement.



MEGAMAN III

CAPCOM **GAME BOY** 92%

Les experts du jeu de plate-forme sur Game Boy ont trouvé un jeu à leur mesure. La difficulté est admirablement dosée. Les programmeurs ont inclus un système qui ne vous fera pas recommen-



cer le niveau au début. L'action est soutenue par un scrolling rapide et fluide. Le héros se dirige avec aisance et l'humour accompagne le joueur tout au long de la partie.



SUPER CONFLICT VIC TOKAL SUPER NES

43% Amoureux de wargame et de stratégie, évitez ce jeu! Bien qu'il soit l'un des premiers de ce type sur console, on aurait aimé que les programmeurs aient regardé d'un peu plus près les anciennes

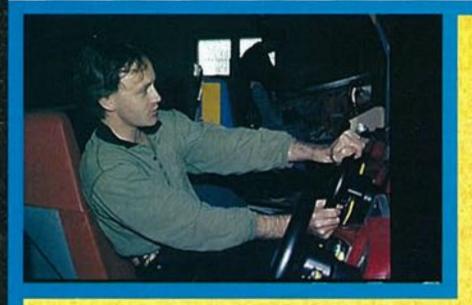


productions sur micro. Ici, le hasard fait figure de maître de jeu. Ce n'est même pas la peine de penser à une quelconque stratégie, et c'en est vraiment décourageant.



Trèmblinescepte

a Formule 1 tient une place importante dans la vie des rédacteurs de Consoles+. Ainsi, le virus Virtua Racing, la célèbre simulation de F1 de Sega, a rapidement fait des ravages auprès des plus passionnés d'entre eux. Le moindre creux dans l'élaboration du magazine (au grand dam du big boss) est un bon prétexte pour traverser la rue, car se trouve, en face, une borne Virtua Racing. Chacun d'eux nous explique ici quel est son pilote de F1 favori.



AXEL

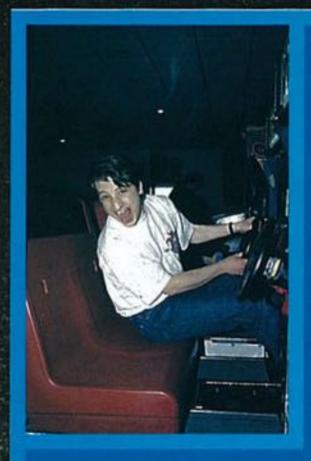
Eternel rival de Robby sur toutes les simulations sportives qui débarquent à la rédaction, Axel est un des meilleurs pilotes de Consoles+... sur

la borne Virtua Racing. Il admire Damon Hill, de l'écurie Williams: "La voiture de Damon porte le numéro 0, et c'est sûrement pour cela que j'ai décidé d'être son fidèle supporter. Il est aussi le fils du regretté Graham Hill, ce qui explique peutêtre ses bons résultats en F1 (après cinq participations seulement) aux côtés d'Alain Prost. Enfin, il est le seul pilote de F1 avouant passer du temps sur sa Megadrive."



MARC

Grand spécialiste des jeux d'arcade, Marc connaît les circuits de Virtua Racing comme sa poche. Et, malgré la rude opposition de la rédac, il remporte bon nombre de Grands Prix. Il aimerait être l'égal d'Ayrton Senna, de l'écurie McLaren, "tout simplement parce qu'il est, à mon avis, le plus grand pilote. S'il n'a plus rien à prouver — trois fois champion du monde, record du nombre des poles positions —, Ayrton Senna continue à m'épater. En cette saison 93, il réussit à dominer le championnat en disposant d'une voiture moins compétitive que celle d'Alain Prost."



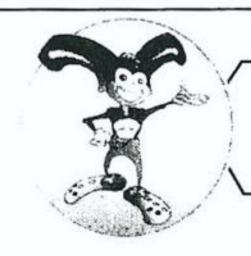
DAVID

David, dit le rase-bitume du fait de sa grande taille, est monsieur "News" de Consoles+. Il avoue s'intéresser à la F1 depuis qu'il a eu l'opportunité de conduire une Formule Ford grâce à l'éditeur Ubi Soft. Son pilote préféré est Mika Hakkinen, de l'écurie McLaren, "parce qu'il est l'un des pilotes les plus étonnants de la jeune génération. Mika Hakkinen est malheureusement relégué au rang de troisième pilote chez McLaren derrière Michael Andretti et Ayrton Senna, situation qui, je l'espère, va évoluer au vu des piètres prestations d'Andretti sur les trois premiers GP de la saison."



ROBBY

Robby parle tout le temps de F1, sport qu'il a découvert avec... Formule Dé, un jeu de plateau sur la F1 édité par Ludodélire. Il adore Jean Alesi, "de très loin mon pilote préféré pour son panache et son tempérament de battant. S'il n'a pas encore remporté de GP, il n'en est pas moins très apprécié pour sa capacité à se surpasser au volant de voitures peu compétitives. S'il dispose un jour d'une bonne voiture, Jean sera champion du monde. Et puis, sa Ferrari porte le n° 27, un honneur, puisque c'était celui de l'incomparable et regretté Gilles Villeneuve."



LE PARADIS DES JEUX VIDEO

Importation directe
Jeux américains - Japonais

Professionnels,
Revendeurs,

Contactez-nous!

Tel: 99.79.54.57 Fax: 99.79.54.90

Vente par Correspondance (Sans frais de Port)



VENTE PAR

CORRESPONDANCE 20 87 69 55

(de Paris faire le 16)

LILLE

44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82

*

4 rue Faidherbe Tel: 20 55 67 43

STRASBOURG

6 rue de Noyer Tel : 88 22 23 21



DOUAI

39 rue Saint Jacques Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette	990	
SUPER NES USA + Prise pérîtel+ 2 manettes + Mario IV	1 290	000-000
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2	1 380	
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F - SUPERS	COPE:5	29 F

MANETTE CAPCONT & BOOTON	Security Second	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	8.7877.7
ADDAMS FAMILY 2 ALIEN 3 AMAZING TENNIS	495,00	PHALANX PILOT WINGS Q BERT 3 RAMPART	449,00
ALIEN 3	495,00	PILOT WINGS	449,00
AMAZING TENNIS	495,00	Q BERT 3	495,00
AMERICAN GLADIATORS	TEL	RAMPART	495,00
BATMAN RETURN	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RIOT	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROBOCOP 3	495,00
BLUES BROTHERS	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
BOB	495,00	SHANGHAI	439,00
BUBSY	TEL	SHANGHAI SIM EARTH SIMPSONS NIGHTMARE	549,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	SIMPSONS NIGHT MARE	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	
CHESTER CHEETAH	549,00	SKULJAGGER SONIC BLASTMAN SOUL BLAZER	495,00
CHUCK ROCK	465,00	SONIC BLASTMAN	495,00
COOL WORLD	495,00	SOUL BLAZER	
DRAGON'S LAIR	449,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
EQUINOX	495,00	SPANKING QUEST SPIDERMAN X MAN STREET COMBAT	490,00
EVO	539,00	SPIDERMAN X MAIN	495,00
AMERICAN GLADIATORS BATMAN RETURN BATTLETOADS BEST OF THE BEST BLUES BROTHERS BOB BUBSY CALIFORNIA GAMES CAPTAIN OF AMERICA CHESTER CHEETAH CHUCK ROCK COOL WORLD DRAGON'S LAIR EQUINOX EVO FATAL FURY FINAL FANTASY 2 FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	579,00	SUPER BUSTER BROTHER	495,00 495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SUPER BOSTER BROTHER	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SUPER DOUBLE DRAGON SUPER GOAL	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST FINAL FIGHT GODS GUN FORCE HIT THE ICE JOHN MADDEN 93 KABLOO EY LETHAL WEAPON 3	449,00	SUPER STRIKE EAGLE (F15)	495,00
GODS	449,00	SUPER VALIS IV	495,00
GUN FORCE	495,00	TAZMANIA	495,00
HIT THE ICE	495,00	TERMINATOR	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	TERMINATOR 2	495,00
KABLOO EY	449,00	TINY TOON	495,00
KABLOO EY LETHAL WEAPON 3 MARIO IS MISSING MECH WARRIOR	449,00 449,00 TEL	SUPER VALIS IV TAZMANIA TERMINATOR TERMINATOR 2 TINY TOON THE DUEL TOM & JERRY TOYS TURTLES IV	495,00
MARIO IS MISSING	TEL	TOM & JERRY	475,00
MECH WARRIOR	495,00	TOYS	495,00
MICKEY MISTICAL QUEST	495,00	TURTLES IV	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	UNIVERSAL SOLDIER	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	WARP SPEED	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	WINGS COMMANDER	495,00
OUTLANDER	495,00	WINGS 2	495,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00
THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS	THE RESIDENCE	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN THE PERSON NAMED IN THE PERSON NAMED IN THE PERSON NAMED IN THE PERSON NA	a sale

Super promo i

STAR FOX	549 F 395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT) PIT FIGHTER	299,00	
ARCANA	349,00	POPULOUS	299,00	
BILL LAMBEER'S BASKETBALL		POWER MOVES (POWER ATHLETE)	449,00	
DESERT STRIKE	439,00	PUSH OVER RACE DRIVIN	449,00 299,00	
F ZERO	390,00	SIM CITY	449,00	
GHOULS AND GHOSTS	390,00	STREET FIGHTER II	390,00	
GRADIUS III	299,00	SUPER R TYPE	299,00	
JAMES BOND JR	299,00	UN SQUADRON	449,00	
JIMMY CONNORS	419,00	YS III	390,00	
MARIO KART	449,00	ZELDA 3	390,00	

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

239,00	LOONEY TUNES	239,00
	MACDONALD LAND	279,00
000000000000000000000000000000000000000	MEGAMAN 3	259,00
	POPEYE 2	249,00
	POPULOUS	259,00
30030000000000000000 00000000000000000	PRINCE OF PERSIA	239,00
	PRINCE VAILLANT	279,00
	RESCUE OF PRINCESS	150,00
	R TYPE II	199,00
	SIMPSONS 2	239,00
	SPEEDBALL 2	239,00
	STAR WARS	239,00
	SUPER HUNCH BACK Quasin	iodo 239,00
	SUPERMARIOLAND	195,00
	SUPERMARIOLAND II	259,00
	SUPER RC PRO AM	140,00
	SUPERSTAR 2	239,00
	TERMINATOR II	239,00
	TINY TOON	239,00
	TITUS THE FOX	239,00
***********************************	TOM & JERRY	239,00
	TOP GUN	239,00
***********************************	TRACK FIELD	239,00
	WORLD CUP SOCCER	239,00
	YOSHI	195,00
300000000000000000000000000000000000000	YOSHI COOKY	195,00
	239,00 199,00 199,00 195,00 150,00 239,00	239,00 MACDONALD LAND 199,00 POPEYE 2 199,00 POPULOUS 195,00 PRINCE OF PERSIA 150,00 PRINCE VAILLANT 239,00 RESCUE OF PRINCESS 239,00 SIMPSONS 2 239,00 SPEEDBALL 2 195,00 STAR WARS 239,00 SUPER HUNCH BACK Quasin 239,00 SUPER HUNCH BACK Quasin 239,00 SUPER RC PRO AM 239,00 SUPER RC PRO AM 239,00 SUPERSTAR 2 K 259,00 TERMINATOR II 239,00 TINY TOON 239,00 TOM & JERRY 239,00 TOP GUN 195,00 TRACK FIELD 239,00 WORLD CUP SOCCER 239,00 YOSHI

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix 1 790 F d'une valeur maxi de 590 F

ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	POPULOUS II	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POP'N TWIN BEE	590,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POWER ATHLETE	469,00
BATMAN RETURN	549,00	RAMNA 1/2 2	TEL
BLUES BROTHERS	495,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
COMBATRIBES	490,00	RUSHING BEAT 2	549,00
CONTRA SPIRIT	469,00	SKY MISSION	495,00
DEAD DANCE	590,00	SONG MASTER	449,00
DRAGON BALL Z 2	690,00	SONIC BLASTMAN	495,00
EXHAUST HEAT 2	590,00	STAR WARS	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)	
HUMAN GP	490,00	STREET FIGHTER 2	549,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER DUNK STAR	590,00
LOONEY TOON (road runner)	449,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
NIGEL MANSELL GP	TEL	SUPER PANG	490,00
OUT OF THIS WORLD	0.0000000000000000000000000000000000000	SUPER VOLLEY BALL 2	590,00
	449,00	USA ICE HOCKEY	590,00
PARODIUS	495,00	VALKEN	549,00
PHALANX	495,00	WORLD CLASS RUGBY	590,00

GIGA PROMO I

PRINCE OF PERSIA	299 F	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT SMASH TV	299,00 299,00
CAMELTRY CASTLEVANIA IV	299,00 299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	SUPER CUP SOCCER SUPER WRESTLMANIA	299,00 299,00
FLYING HERO	395,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
HOOK IMPERIUM	395,00 250,00	TINY TOON	439,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER TURTLES IV	350,00 449,00

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	495,00	L'ARME FATALE	449,00
BULL VS BLAZERS	439,0	NHLPA HOCKEY	439,00
DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
JIMMY CONNORS	419,00	SUPER SWIV	439,00

ACCESSOIRES

喝	HANDY BOY	299 F
RF.	JOYSTICK ARCADE PRO 5 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	349 F
呣	BATTERY PACK + ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY	149 F
B	ACTION REPLAY PRO POUR MEGADRIVE	449 F

ACTION REPLAY PRO
POUR SUPER NES/SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO
PEUT ÊTRE UTILISE COMME ADAPTATEUR UNIVERSEL

ACTION REPLAY PRO

POUR GAME BOY

PRO 299 F



GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches
US et japonaises
Fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART ET STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO: 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE: 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES:

OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUPER NES/SUPER FAMICOM CETTE MAGNIFIQUE MONTRE!

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	385,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	LEMMING	385,00	SLIM WORLD	385,00
BATTLE TOADS	385,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BART SIMPSON	385,00	LITTLE MERMAID	379,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SPLATTER HOUSE III	425,00
BOND 007	385,00	MUHAMMAD ALI	449,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	395,00	PISTOLET MENACER		SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	+ cartouches 6 jeux	469,00	SUPERMAN	385,00
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY CASTLE	249,00		- 15 S S S S S S S S S S S S S S S S S S
CRUE BALL	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRYING	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TALE SPIN	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	395,00	TAZMANIA	389,00
EX MUTANT	385,00	OUT OF THIS WORLD	385,00	TERMINATOR	385,00
FATAL FURY	TEL	OUT RUN 2019	395,00	T2: ARCADE GAME	385,00
FLASHBACK	385,00	PGA GOLF II	385,00	THUNDER FORCE IV	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GLOC	385,00	POWER ATHLETE (Deadly Moves)	465,00	TINY TOON	385,00
GRAND SLAM	299,00	POWER MONGER	385,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GREEN DOG	379,00	RISKY WOOD	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST	
HOME ALONE	385,00	RAMPART	399,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
INDIANA JONES	385,00	ROAD RASH II	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	
JAMES BOND 007	395,00	RUGBY II	TEL		- 6
JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIDE POCKET	385,00	X MEN	395,00

MEGA PROMO! 200 F STREET OF BAGE 2

SUNIC 2	299 F	SIREEI OF RAGE 2	3/9 F
BLOCK OUT	99,00	JORDAN VS BIRD	295,00
ALIEN 3	329,00	KLAX	149,00
ALISIA DRAGON	199,00	KID CHAMELEON	190,00
ARROW FLASH	149,00	LAND STALKER	379,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MERCS (cartouche française)	149,00
BADOMEN	190,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BATMAN RETURN	329,00	RAMBO 3	199,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199,00
		SAINT SWORD	179,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française	190,00	SONIC	150,00
DARIUS II		STIDER (cartouche française)	199,00
DICK TRACY	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	THUNDERFORCE III	259,00
EA ICE HOCKEY	199,00		199,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	TOKI	888888888888888888888888888888888888888
F1 CIRCUS	190,00	TOE JAM EARL	199,00
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	129,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	000000000000000000000000000000000000000
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	UNDEADLINE	190,00
GYNOUG	199,00	VERITEX	179,00
HELL FIRE	190,00	WONDERBOY 3	150,00
J MADDEN 92	199,00	ZERO WING	149,00
······································			

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER!

COMICO

LIVRAISONS RAPIDES

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES: 98 F **AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE: 49 F AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES: GRATUIT**

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur	1 990 F 2 490 F
de 690 F au choix	
MANETTE	420 F
MEMORY CARD	199 F
ALFA MISSION 2 ART OF FIGHTING BLUES JOURNEY BURNING FIGHT LAST RESORT MUTATION NATION EIGHT MAN FATAL FURY FATAL FURY II FOOTBALL FRENZY KING OF MONSTER II MAGICIAN LORD SENGOKU II SUPER BASEBALL 2020 SUPER SIDE KICKS I TRASH RALLYE 3 COUNT BOUNT WORLD HEROE II	690,00 1490,00 690,00 690,00 1290,00 1190,00 990,00 1490,00 690,00 1490,00 690,00 1490,00 1490,00 1490,00 1490,00

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

MICKEY MOUSE 2 245,00 SONIC 2

270 F

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

199.00

449,00

449,00

449,00

449,00

449,00

449,00

549,00

449,00

549,00

449,00

495,00

549,00

449,00

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

GENIAL LE CDX PRO 449 F

PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

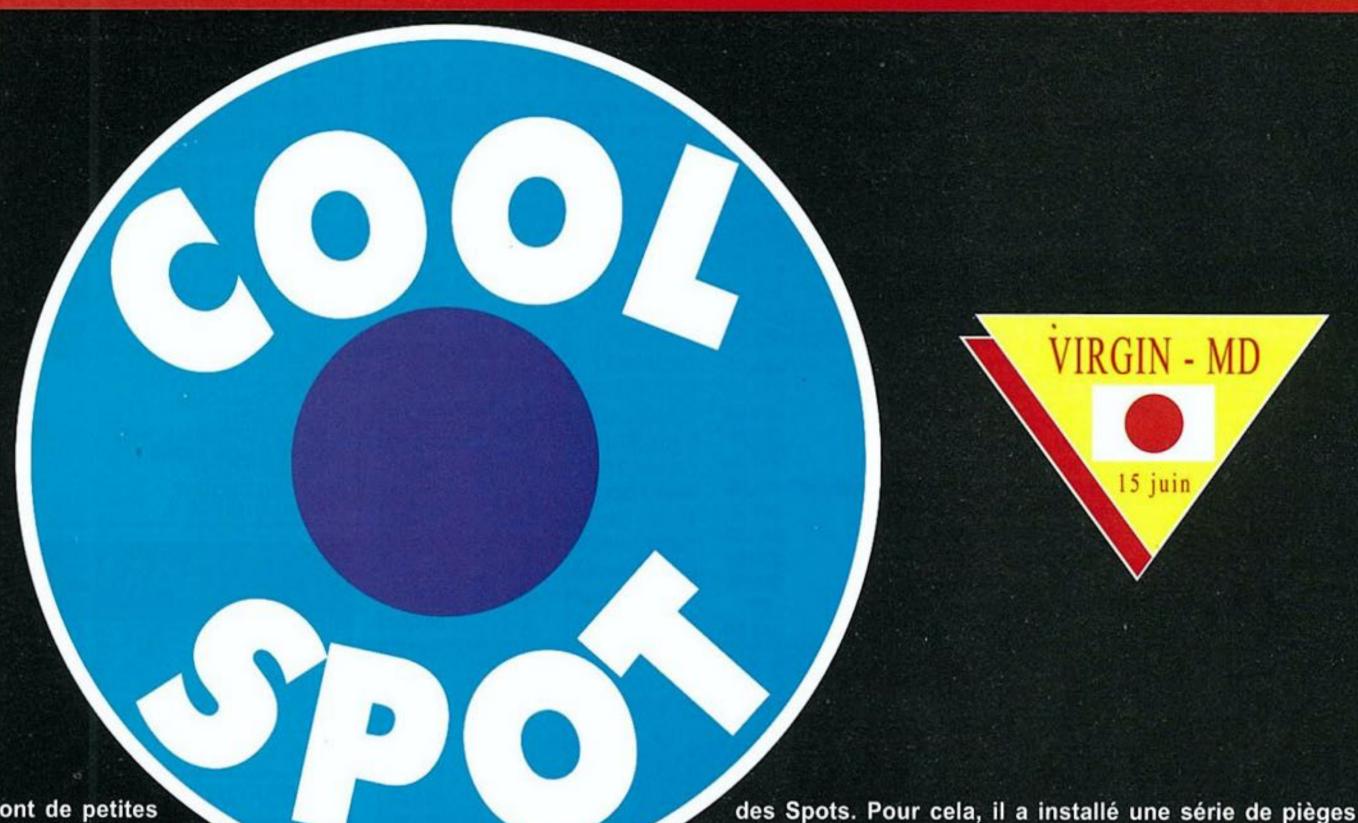
MEGACD

MEGACD 1 990 F MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F + alimentation 220 V

MEGA CD JAPONAIS MEGA CD USA BATMAN RETURN 4 JEUX EN 1 489,00 CHUCK ROCK AFTER BURNER III 489,00 COBRA COMMANDO 449,00 BLACK HOLASSAULT 450,00 DARK WIZARD ELECTRIC NINJA ALESTE 299,00 DUNGEON MASTER ERNEST EVANS 299,00 ECCO LE DAUPHIN 489,00 FINAL FIGHT HOOK **HEAVY NOVA** 299,00 INXS: Music video PRINCE OF PERSIA 450.00 JAGUAR XJ 220 KRISS KROSS ROAD BLASTER 489,00 MONKEY ISLAND SOL FEACE 290.00 **NIGHT TRAP** 450,00 SUPER LEAGUE RISE OF THE DRAGON 449,00 THUNDER STORM FX 450,00 SEWER SHARK TIME GAL 489,00 SHERLOCK HOLMES 449,00 WONDER DOG 450,00 WOLF CHILD

CONSOLES & JEUX		PRIX	Nom : Adresse	Prén	nom :		••••
			Code Postal :	Ville	:	······	
			AGE : Télépho	ne :	signature (parents pour le	es mineurs)	
Frais de port* (jeux 20f console+a	accessoires volumineux : 50 F)		Je joue sur : SUPER NINTENDO	MEGADRIVE			
	TOTAL A PAYER		SUPER NES SUPER FAMICOM	MEGA CD NEO GEO		IE BOY IE GEAR	
*CEE - DOMTOM : cartouches 40F consoles : 90F	Chèque bancaire Cor LES CHEQUES DOIVEN ESPACE 3 VPC TOUTES LES COMMANDES SO		ES A L'ORDRE DE :	Date	méro : e de validité : nature :		C+

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Reportage





es Spots sont de petites créatures rondes. Ils ont deux caractéristiques essentielles: ils sont de couleur rouge et ils savent rester cool quoi qu'il leur advienne. Ces espèces de petits lutins habitent secrètement à proximité du plus grand magasin de jouets au monde. Ils mènent une existence tranquille, passant leur

temps à s'amuser, à faire des cabrioles et à se balader tranquille-

ment dans leur univers. Mais le danger rôde! Hunter Will Ketchem

vient de débarquer. Il n'a qu'une idée en tête: capturer les plus

dans lesquels sont tombés la plupart d'entre eux. Vous incarnez Cool Spot, le plus cool de tous les Spots. Vous seul avez réussi à échapper, pour le moment, aux pièges de Will Ketchem. Vous avez la lourde tâche de parcourir les environs du magasin de jouets, puis le bâtiment lui-même, afin de localiser tous vos amis prisonniers et les délivrer! Ceux-ci sont emprisonnés dans de petites cages qui parsèment le jeu. Si vous ne réussissez pas à les délivrer tous avant le petit matin, on s'apercevra immanquablement de l'existence des Spots, et alors là, adieu la belle tranquillité dont rares des créatures vivant sur Terre! Vous l'avez deviné, il s'agit vous bénéficiez jusqu'alors!



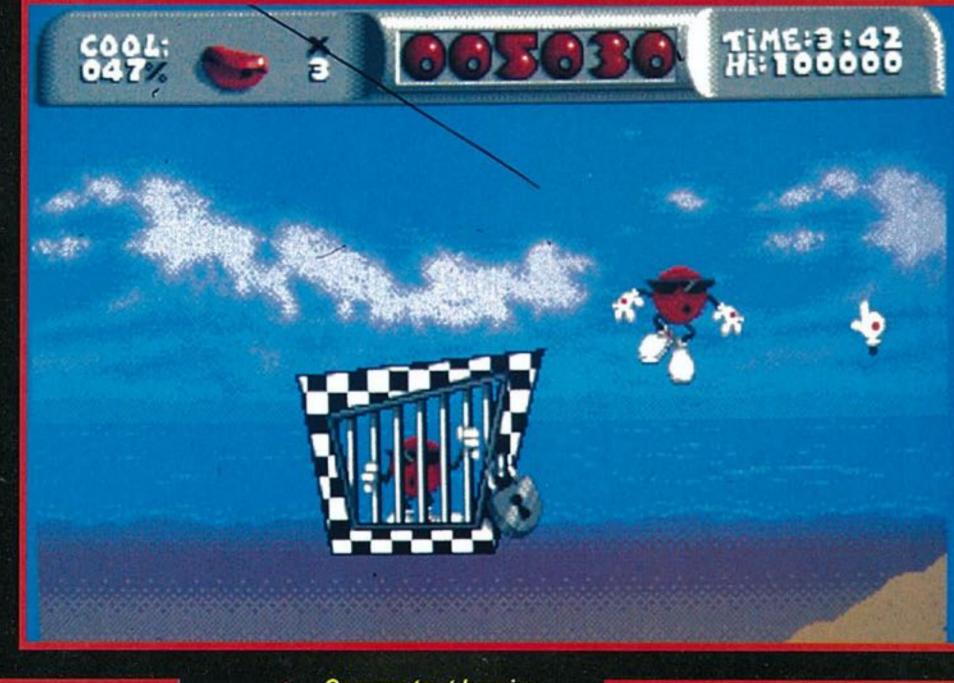


Compte tenu de leur taille, un crabe ou une abeille ne constituent pas un véritable danger pour un être humain. Il en va tout différemment pour un Spot, qui doit mobiliser toutes ses ressources pour se tirer d'affaire!



Cool Spot a réussi à parvenir jusqu'à l'un de ses congénères, enfermé dans sa cage à l'apparence originale! Il lui suffit d'expédier sur le cadenas une des pastilles rouges qu'il a collectées en chemin pour le délivrer.





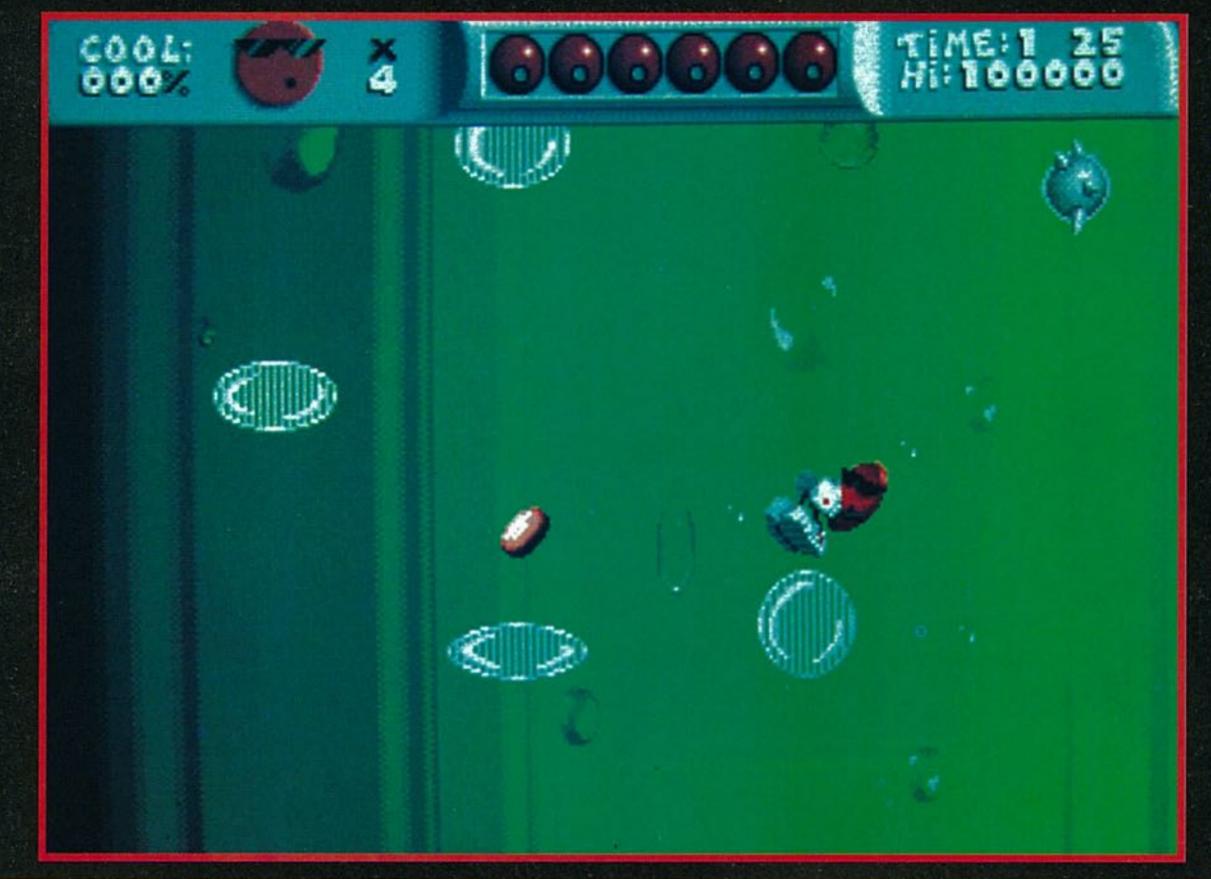




Comme tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, bonus et niveaux cachés vous attendent!

Les souris n'aiment pas être dérangées au milieu de la nuit par de drôles de petits bonshommes rouges et ronds. Elles réagissent violemment et les bombardent de morceaux de gruyère!







Cool Spot se déplace dans un univers aqueux et plein de bulles. En rebondissant de bulle en bulle, il en trouvera quelquesunes qui lui serviront de moyen de locomotion!

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Repor





En passant sur ces pastilles, vous les collectez. Elles vous serviront plus tard de projectiles pour vous défendre de toutes les sales bêtes qui ne veulent pas partager leur territoire avec vous.



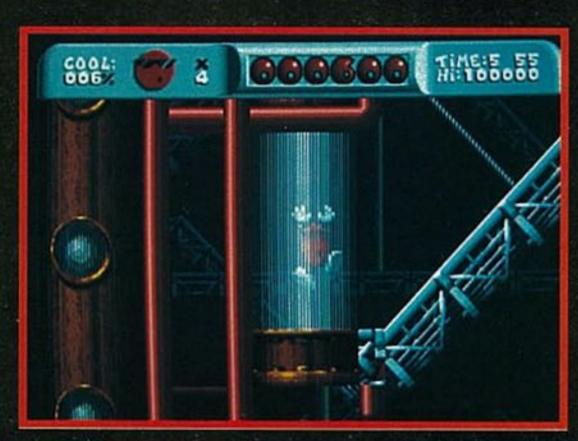


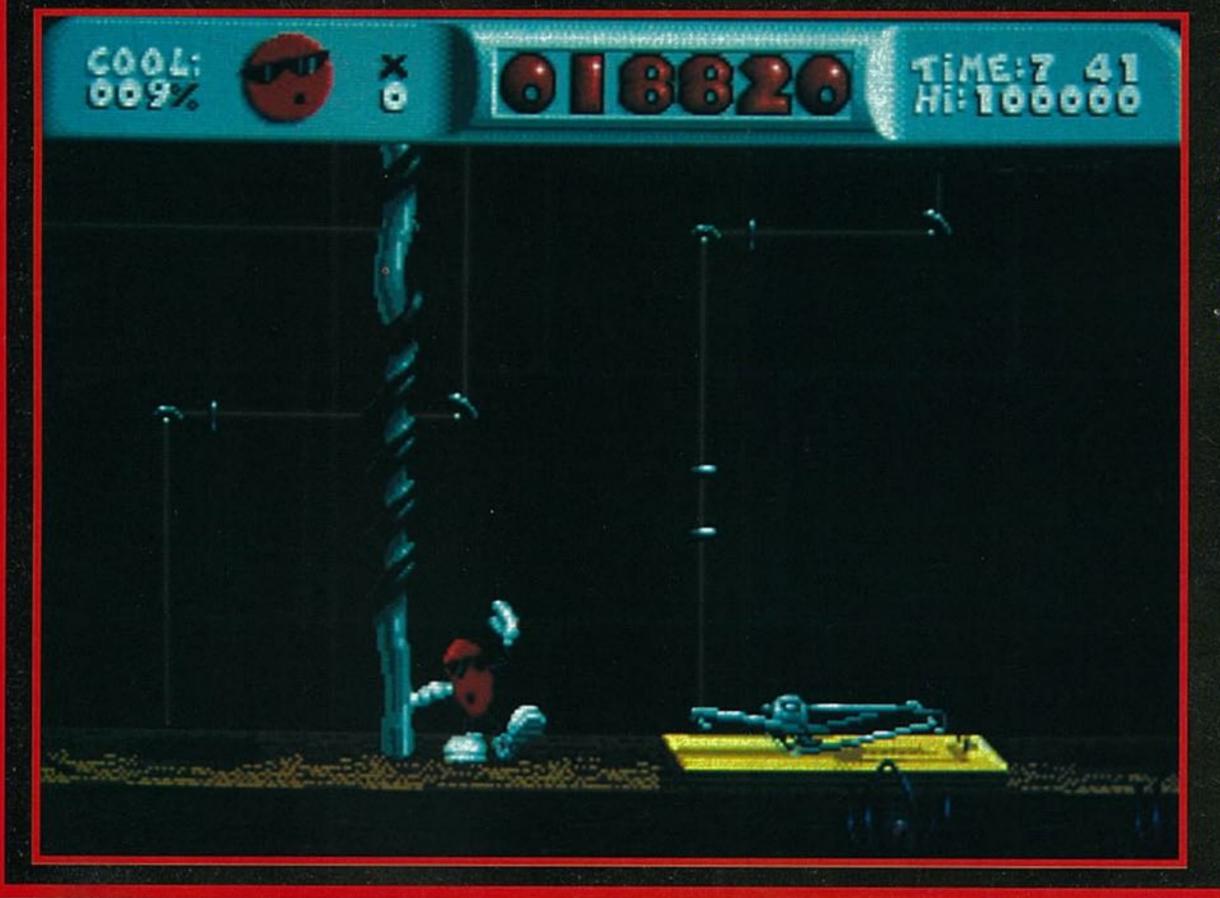


Le contact avec certains de vos adversaires n'est pas toujours très cool!



Ces tubesaspirateursascenseurs, un peu comme ceux de Sonic II, vous projetteront dans tous les sens à des allures vertigineuses!







Une des caractéristiques de Cool Spot réside dans la qualité de l'animation du personnage. Balançant ses bras d'avant en arrière, la démarche tranquille, il poursuit son chemin sans paraître troublé par les obstacles qu'il rencontre, comme ce piège à souris.



FANTASTIQUE! C'EST MeDonald's GLOBAL GLADIATORS









Attachez votre Gooshooter^{IM} et joignezvous à Mick^{IM} et Mack^{IM}, les Global Gladiators^{IM}, dans une mission dont l'objectif est de neutraliser les monstres de Slime World^{IM}, Mystical Forest^{IM}, Toxitown^{IM} et Arctic World^{IM}.

Les garçons apparaissent chacun dans 250 images d'animation renversantes: plus que n'importe quel autre personnage sur les systèmes Sega!

Apportez votre aide à nos amis alors qu'ils essaient de se sortir de pièges difficiles et de ramasser des Arches™ afin d'avoir la possibilité de recycler les ordures et de gagner ainsi plein de points bonus, dans le Jeu Bonus! Admirez le magnifique environnement de jeu, les centaines d'images d'animation impressionnantes et le son le plus élaboré du moment!

Disponible sur Sega Megadrive, Master System et Game Gear, GLOBAL GLADIATORS comporte:

- plus de 250 images d'animation de personnage
- des dialogues digitalisés excellents et une musique merveilleuse
- · un environnement de jeu formidable
- une qualité de jeu magnifique

GLOBAL GLADIATORS

Une nouvelle idée excellente de Virgin Games.

GLOBAL GLADIATORS

© 1993 Virgin Games Ltd.

VIRGIN GAMES

** & © 1993 McDonald's Corporation, Mick and Mack, Global Gladiators et the Golden Arch sont des marques déposées de McDonald's Corporation, Tous droits

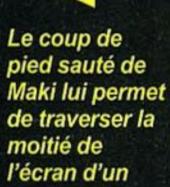
"SEGA" et "MEGADRIVE" sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.





Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Reporta





seul bond!



Comme dans le premier épisode, lorsque vous perdez trop de temps lors de la distribution de baffes, un "Go" impératif vous

rappelle que le temps vous est compté.



Certains niveaux comportent des objets au premier plan derrière lesquels vous passez.

uand on est éditeur et qu'un titre marche bien, c'est bien connu: on en fait une suite! Capcom n'a pas failli à la règle et Final Fight II vient prendre naturellement la suite du premier épisode. Ce titre, un peu comme Street Fighter II, est à l'origine de la réputation de Capcom en matière de jeu d'arcade. Il a connu deux versions sur la Super Famicom (un peu décevantes, d'ailleurs, compte tenu de l'impossibilité d'utiliser tous les personnages de la version originale...). Il a été adapté sur la plupart des consoles et des micros du marché.

Il est amusant de noter que, pour une fois, il ne s'agit pas d'une conversion d'un succès d'arcade. Capcom n'a pas jugé bon de sortir une version Final Fight II en salle d'arcade. Sans doute pense-t-il que ce titre commence à dater un peu face aux jeux de la nouvelle génération, les Mortal Kombat, les SF II' Turbo et autres World Heroes... et qu'il risque de ne plus attirer grand monde dans les salles!

Ces considérations ne concernent pas la SFC, pour laquelle la concurrence exacerbée qui règne sur le marché des jeux vidéo d'arcade n'est pas de mise. Et c'est avec beaucoup de plaisir qu'on retrouve ce nouvel épisode de la saga Final Fight.



Ce n'est pas le port de Saigon, mais l'ambiance s'y révèle aussi lourde de menaces!



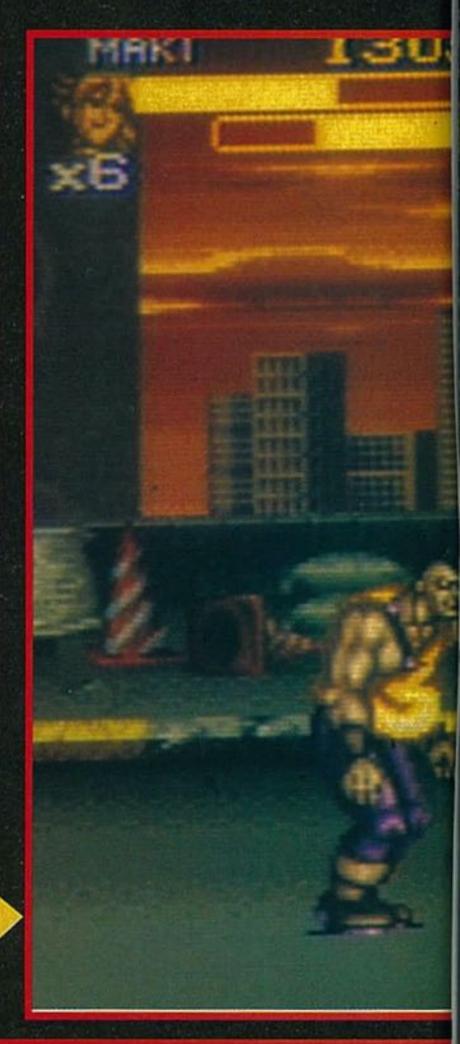
QUELLE FEMME!

Une grille ne résiste pas longtemps à la fougue de Maki!





"Qui sème le vent récolte la tempête" et une grosse pêche dans la figure!



FINAL FIGHT VERSUS FINAL FIGHT II

Final Fight II reste quasiment identique à la première version. Le principe de base est le même: vous parcourez une série de niveaux, situés dans différentes contrées. Vous progressez selon un scrolling horizontal et corrigez les petits taquins qui tentent de vous arrêter par tous les moyens! Nouveauté: vous trouverez de temps en temps un scrolling vertical. Les bonus sont toujours présents: vies supplémentaires, armes blanches, bijoux ou fruits qui augmentent votre score.

L'EQUIPE DE "MSF" ("MECHANTS SANS FRONTIERES")

Ce nouvel épisode se révèle très "international". La bande de Mad Gya continue d'œuvrer! Elle s'est alliée à une multinationale et a déménagé à Hong Kong. C'est dans cette ville qu'elle enlève Lena, fille d'un ponte de la ville. Sa sœur, Maki, court chercher du secours à Metro City, auprès de son fiancé Guy, hélas! absent. Haggar le remplace. L'expédition "Grosses Baffes" est programmée pour le mois de mai au Japon sur Super Famicom.





Maki se rend compte que le seul moyen de poursuivre sa quête consiste à mettre en pièces ce grillage.





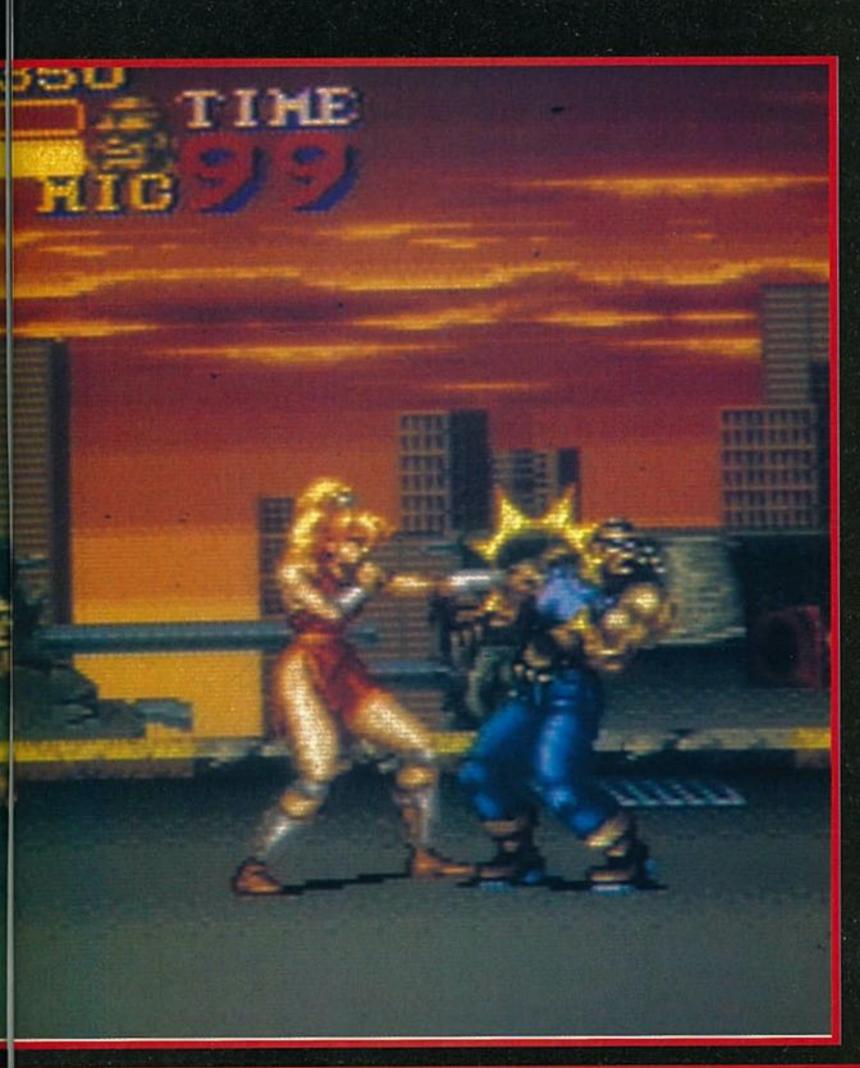


Il vaut mieux éviter de s'approcher trop près de Maki, ou l'on risque de se retrouver rapidement les quatre fers en l'air.



Dans quelques dixièmes de seconde, la vie risque de sembler très pesante à une charmante jeune fille! Il faut dire que les 2,10 m et les 85 kg du gorille en train de sauter y sont certainement pour quelque chose!





Reportage • Reportage • Reportage • Reportage

FINAL FIGHT (Suite)











Eh oui! C'est censé être l'entrée de l'aéroport Charles-de-Gaulle!



Dans les égouts, vous rencontrerez de curieuses créatures comme ce boss de fin de ... tuyau!

LA VRILLE QUI TUE!

Le coup spécial de Maki: une espèce de coup de pied vrillé qui fait de la place tout autour d'elle!





vous allez vous rendre pour traquer l'immonde Mad Gya.







ge • Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Repo





La Hollande est l'un des niveaux les plus réussis graphiquement!



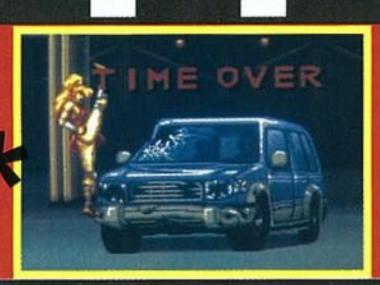
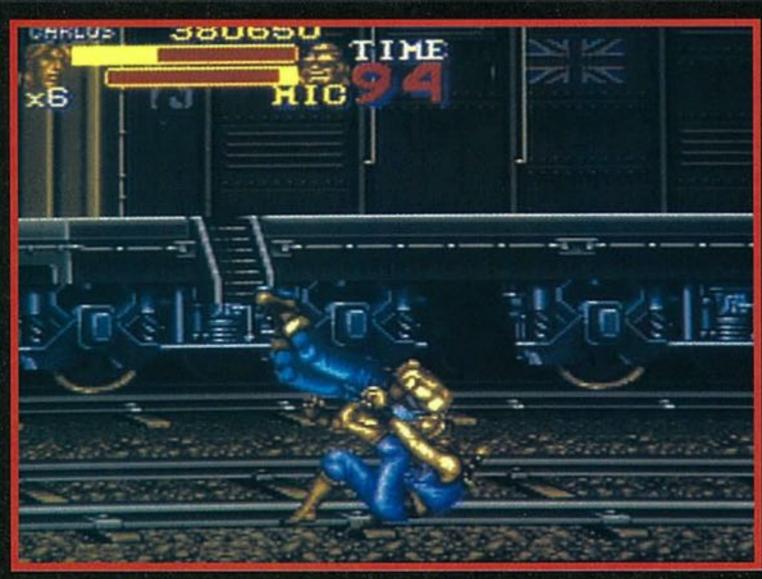
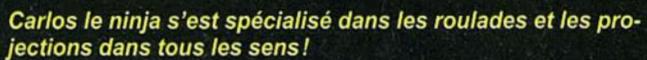




Tableau de bonus dans lequel vous devez massacrer une voiture qui ne vous a pourtant rien fait!

FOR FILLINGS









Le panneau sur le grillage vous le dit clairement: "Attention!". Les membres de la bande de Mad Gya rôdent dans les environs.



DE DROITE A GAUCHE

Ce monte-charge vous emmène dans la seconde partie du niveau. Vous avancez selon un scrolling horizontal, mais qui va de droite à gauche.





Voici le boss du niveau France! La base aérienne, la foule qui encourage les combattants dans le fond avec des petites animations... décidément, Final Fight II a un peu tendance à pomper sur SF II!



Lors de son attaque spéciale, Carlos tire son katana et sabre à tout va!







Un bonus qui ne vous fera pas de mal, bien que le jeu soit plutôt facile!



Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Reporta



RUIN S

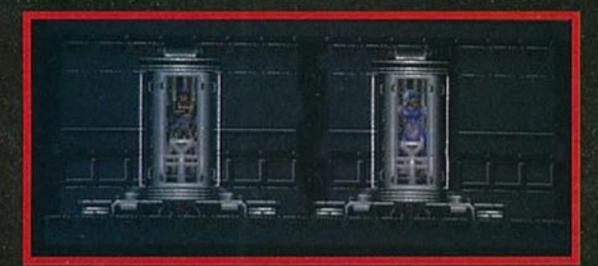
un Saber est la première cartouche éditée par la compagnie Hori qui, jusqu'à présent, réalisait des jeux pour le compte d'autres éditeurs. Il s'agit en fait d'un clone de Strider. Les mauvaises langues disent que cet éditeur aurait d'abord réalisé une version de Strider pour la Super Famicom mais que Capcom lui aurait signifié son habitude de faire ses conversions lui-même. Hori aurait alors changé scénario et graphismes pour aboutir à Run Saber.

A la suite d'une série de pollutions catastrophiques et d'une guerre nucléaire, la planète dépérit. La plupart des habitants s'enfuient dans de gigantesques nefs spatiales en direction d'étoiles plus accueillantes. Des savants mettent au point des cyborgs, les Run Saber, pour lutter contre les mutants qui tentent de contrôler la planète à moitié désertée. Guerriers d'élite, acrobates hors du commun, les Run Saber peuvent se sus-

pendre au plafond, escalader pratiquement n'importe quoi...

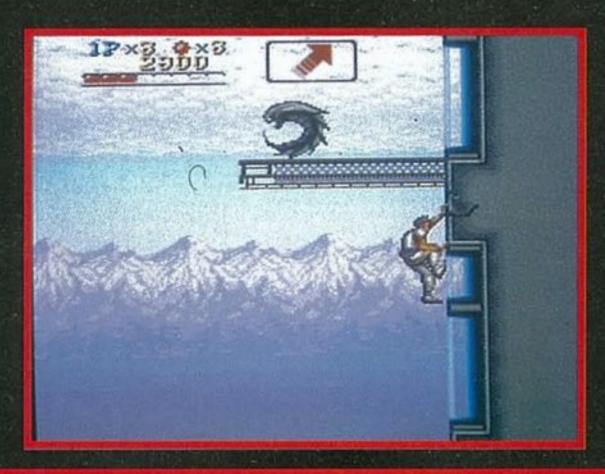
Vous courez tout le temps et votre arme consiste en une espèce de sabre-laser (d'où le titre). L'intérêt du jeu vient, d'une part, des décors splendides dans lesquels évoluent les héros et, d'autre part, de la jouabilité de la cartouche. Elle est quasiment optimale! On peut sauter dans tous les sens, multiplier les bonds et les sauts périlleux, faire des roulades dans les jambes de l'adversaire... Le personnage réagit parfaitement, se retournant instantanément d'un côté ou de l'autre: jamais de problème de saut manqué, de dérapage ni de contrôle approximatif! De plus, l'animation est aussi une source d'émerveillement. Toutes les cabrioles du cyborg sont décomposées en une série de sprites, ce qui donne une animation coulée superbe. Autre avantage par rapport au Strider original: on peut jouer à deux. Un seul petit reproche: au vu de la préversion que j'ai eue entre les mains, le jeu paraît un peu trop facile.

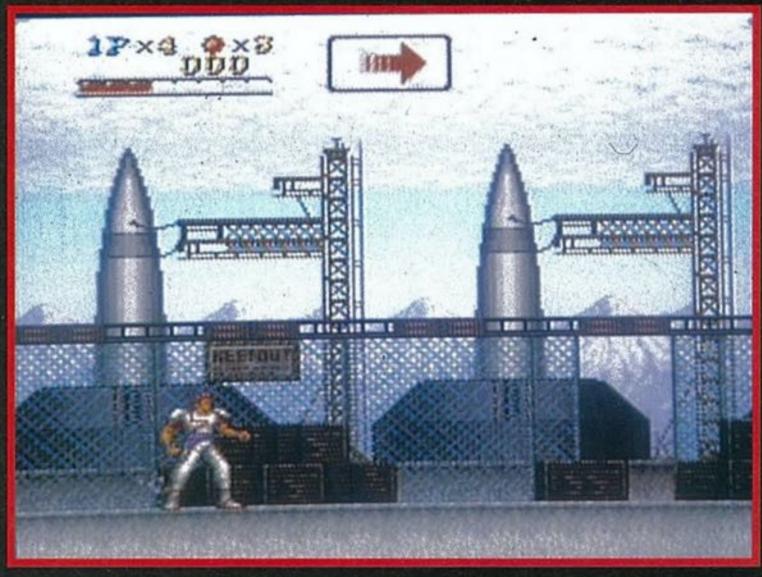






C'est le centre de production des Run Saber.





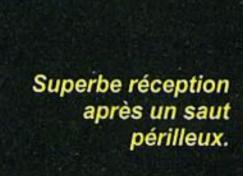


Mieux que l'Araignée: votre cyborg escalade des murs à angle droit!

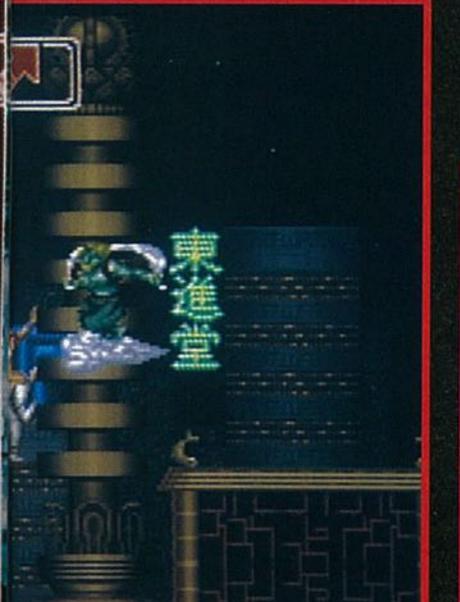


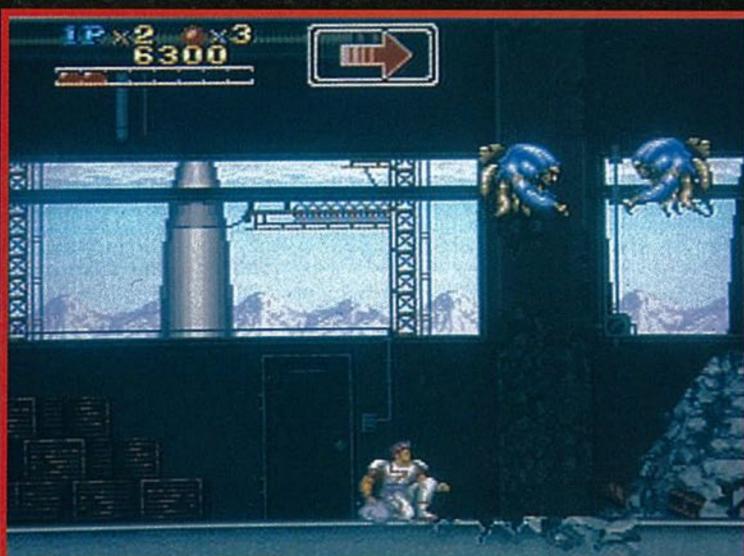
Taj est une ancienne base de missiles stratégiques tombée aux mains des mutants.

HAD NOVELLI





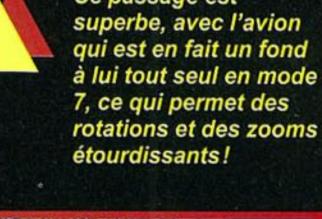








Boss du dépôt des missiles nucléaires, ce mutant a été rendu fou par les radiations.



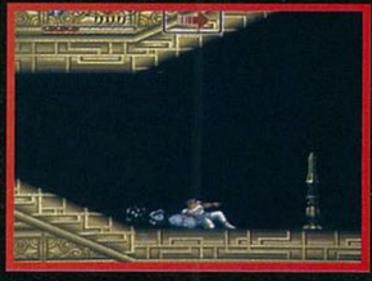


Bienvenue à Tong City!





Voici un des nombreux pièges qui vous attendent dans la cité perdue.





Vous pouvez invoquer une espèce de dragon vert qui nettoie l'écran de tous les mutants.





Il n'y a pas à dire: vous êtes vraiment un roi de l'escalade!

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Reporta

es amateurs de jeux de rôle vont sauter de joie: Eye of the Beholder, un des titres les plus fameux des jeux du genre sur ordinateur, est en cours de conversion sur Mega CD! Reprenant fidèlement la version PC, il offre une interface différente des jeux de rôle qu'on a l'habitude de voir sur console. Finie la vision traditionnelle isométrique "vue plongeante". Certes, vous ne voyez le monde que vous explorez qu'à travers une fenêtre, et il vous faudra donc renoncer au confort

du "plein écran". En revanche, la visualisation reprend le concept popularisé
par Donjon Master: le jeu n'affiche que
ce que vous avez directement devant
les yeux, c'est-à-dire, la plupart du
temps, une portion de mur du donjon
que vous êtes en train d'explorer ou
votre adversaire, tel ce gnome pustuleux à l'haleine pas fraîche, qui laisse
tomber la plume qu'il tenait pour
répondre au courrier des lecteurs afin
de saisir sa hache (note de Wielken:
j'aurai ta peau de banane!).





Wieklen, baptisé "le petit Pi'mousse de C+", en tenue de combat!





Vous avez beau examiner et réexaminer l'inventaire, vous n'avez pas la pelle adéquate pour déblayer les tonnes de roches qui bouchent le passage!



VOS HOMMES





Vous allez devoir constituer votre équipe d'aventuriers au début du jeu.



DE COLDEN



Quelque chose me dit qu'une surprise vous attend au milieu de la pièce!

DE VRAIES ENIGMES

Les quatre aventuriers qui composent votre équipe sont affichés avec leur état de force et les armes et objets qu'ils transportent. Eye of the Beholder va vous changer des jeux comme Phantasy Star, Ys, etc., car les énigmes et les pièges sont plus nombreux et plus compliqués à résoudre! Finies les énigmes simplettes du style "Allerchercher-la-pince-à-épiler-pour-retirer-l'épine-de-la-patte-du-dragon-qui-vous-donnera-la-plume-de-paon-qui-servira-à-chatouiller-le-nain-écrivain-qui-vous-donnera-la-clé-en-vermeil-qui-ouvrira..."!





Au début du jeu, votre principale préoccupation sera de vous équiper.







Pour l'aventurier, une porte signifie souvent deux problèmes. Il faut d'abord vous débrouiller pour trouver la clef adéquate. Puis, une fois la porte ouverte, des hordes de Pas-beaux risquent de vous attendre juste derrière!



Après avoir sélectionné la clef, faites-la glisser à l'écran sur la serrure, qui s'ouvrira alors. Quoi de plus simple!



Attention aux goules: elles vous sautent dessus brusquement!



SOUCI DU DETAIL!

Le programme vous laisse moult possibilités: vous pouvez vous tourner dans toutes les directions, examiner chaque portion de mur. Les détails revêtent beaucoup plus d'importance avec ce genre d'interface, et chaque pierre qui dépasse, chaque fissure spéciale, chaque anneau de métal fixé dans le mur, tout doit être observé avec soin car les pièges et autres mécanismes secrets abondent! Une sorte de compas vous indique en permanence dans quelle direction vous vous déplacez. Il vous permettra aussi de repérer les passages protégés par un sort magique qui, par exemple, changent automatiquement votre direction de progression sans que vous puissiez remarquer quelque chose!

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage •

WATERDEEP VOUS TEND SES LABYRINTHES

Le scénario de la présentation animée vous contera comment l'antique cité de Waterdeep, tout droit issue de la série de RPG des Forgotten Realms, recherche une bande d'aventuriers capable de découvrir la source des émanations maléfiques qui envahissent depuis peu la ville. Les rumeurs disent que Xanathar, un Pas-beau en chef qui rôde dans les catacombes et les donjons de Waterdeep, commande aux hordes de goules, de criminels, de sorciers démoniaques, de zombies et autres morts vivants! Après avoir constitué votre équipe, qui comprend quatre aventuriers actifs plus deux membres optionnels se contentant de suivre le groupe et de faire comme tout le monde, vous vous lancez dans l'exploration des couloirs, recoins et tunnels des labyrinthes que sont les égouts et les donjons de Waterdeep.





Les sous-sols sont jonchés d'objets laissés là par des aventuriers moins chanceux ou par les créatures des forces du Mal que vous venez d'occire! Le parchemin contient des plans, ou des sorts magiques.





Décor macabre pour ambiance lugubre.





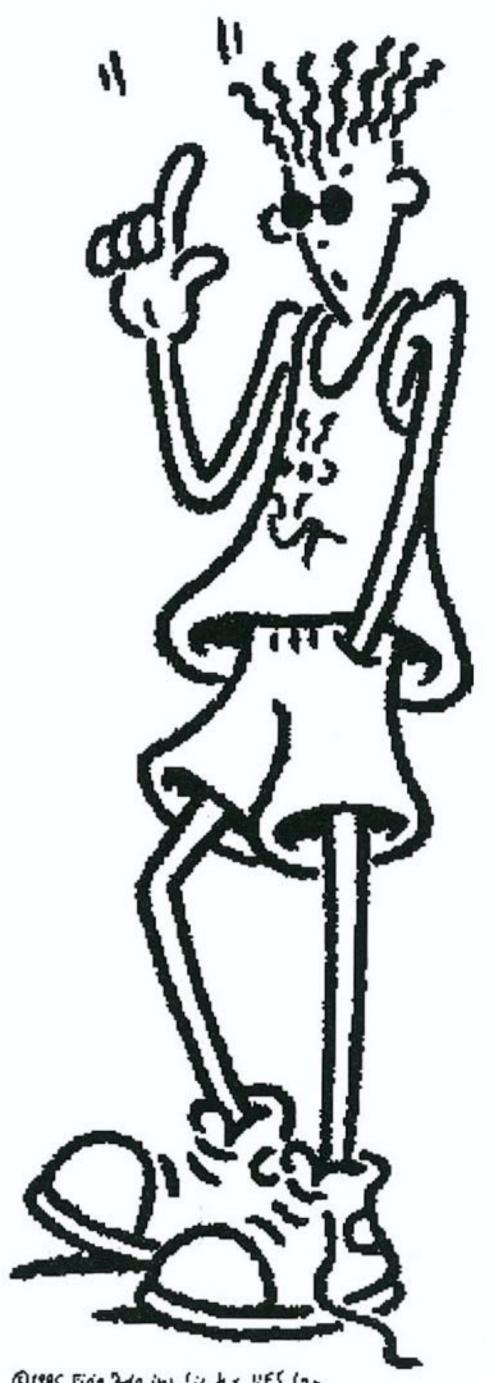
Vous venez de découvrir un téléporteur magique, qui vous emmènera à l'autre bout du dongeon, ou même à un autre niveau.

COURAGE, FUYEZ!

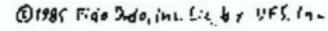
アイカウ ファットを退放させようと試みた! DE

Vos adversaires sont animés. Ils se rapprochent de vous, comme ce squelette vivant qui manie la double hache à deux mains.











adidas et 7-up présentent le 1" tournoi de basket de rue: "l'adidas streetball* challenge".



Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Repo



e troisième exemplaire de la saga Golden Axe arrive bientôt, pour le plus grand plaisir des possesseurs de Megadrive. Et il s'annonce aussi bon que les épisodes précédents: graphismes superbes, action incessante, adversaires aussi variés que nombreux... Deux joueurs peuvent participer à la quête. Les mêmes héros sont toujours à votre service: le barbare baraqué qui se bat à coups d'épée, l'amazone au sabre court et, enfin, le nain, parent éloigné de Wieklen qui, n'ayant pu trouver un poste de responsable du courrier comme son cousin à Consoles+, est obligé de survivre en donnant de grands coups rageurs de hache à double tranchant!

Vous retrouverez un bon nom-

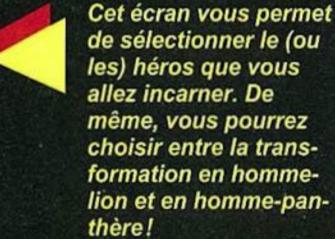
bre d'éléments qui existaient déjà dans les versions précédentes du jeu, comme ces villageois implorant votre aide à genoux alors que leurs demeures et leurs biens sont pillés par des troupes de soudards. Les montures, que vous pouvez récupérer après avoir liquidé vos adversaires, vous seront bien utiles. Coups de queue, jets de flammes... tout est bon pour vous frayer un passage!

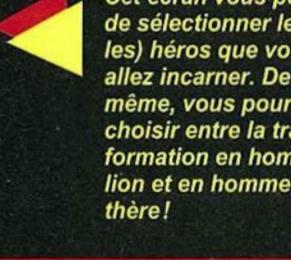
La magie est toujours aussi présente dans cet épisode, et la récupération de fioles vous permet d'y recourir. Ainsi vous aurez la possibilité de vous transformer en homme-lion ou en homme-panthère au grand dam de l'ennemi.



Sur la route qui mène au désert, ça ferraille sec! Pour vous, il s'agit de la stratégie habituelle: vous vous partagez l'écran, l'un s'occupant des Pas-beaux qui arrivent de la droite, tandis qu'un collègue fait la même chose de l'autre côté!









L'aspect de certains des personnages est superbe. Regardez par exemple les reflets des armures de ces chevaliers!







Transformé en homme-animal, vous vous ruez sur ce pauvre bédouin qui avait l'idée saugrenue de mettre un terme à vos péripéties!



nspiré directement du troisième volet de la saga "Alien", vous incarnez l'égérie rasée, plus à l'aise avec un pistolet d'assaut ou un lance-flammes qu'avec des attributs féminins. Le vaisseau qui vous transportait s'écrase sur une planète, non loin d'un pénitencier. Vous êtes la seule survivante, excepté quelques passagers clandestins, des aliens. Ils s'infiltrent jusque dans la prison et vous devez sauver les captifs. Plusieurs missions vous sont proposées. Cela va du transfert des cellules des

prisonniers vers une partie des bâtiments non infestée par les aliens à la tentative de contrôle du pénitencier dans son ensemble.

Plusieurs armes sont à votre disposition, de la grenade au fusil d'assaut. Vous disposez également d'un écran de contrôle qui vous informe de l'approche des Pas-beaux. Au cours de votre mission d'exploration, vous pourrez découvrir des trousses de premier secours et des dépôts de munitions qui rendront vos pérégrinations moins périlleuses.







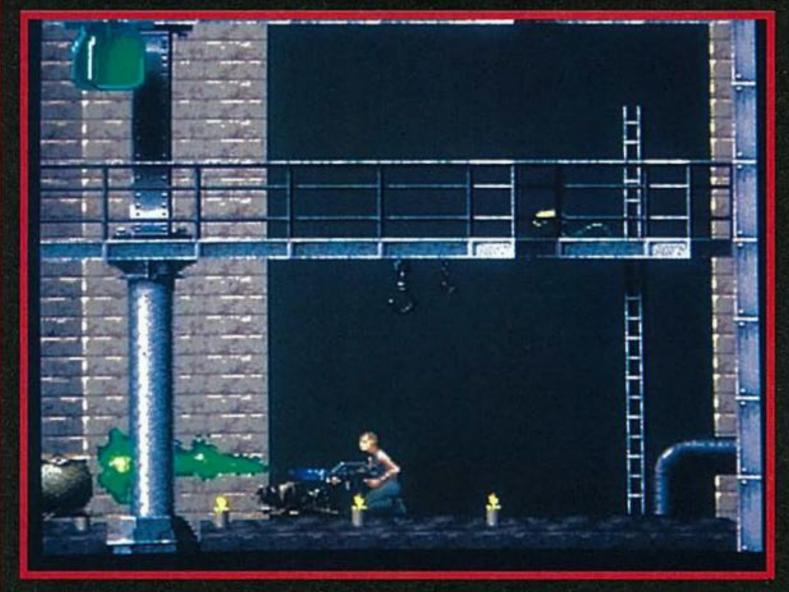


De quoi reprendre quelques forces! Attendez quelques minutes et ça va être la fête des aliens!



Plus balèze que Rambo, plus agile que Scharzy! La chasse aux aliens est ouverte!







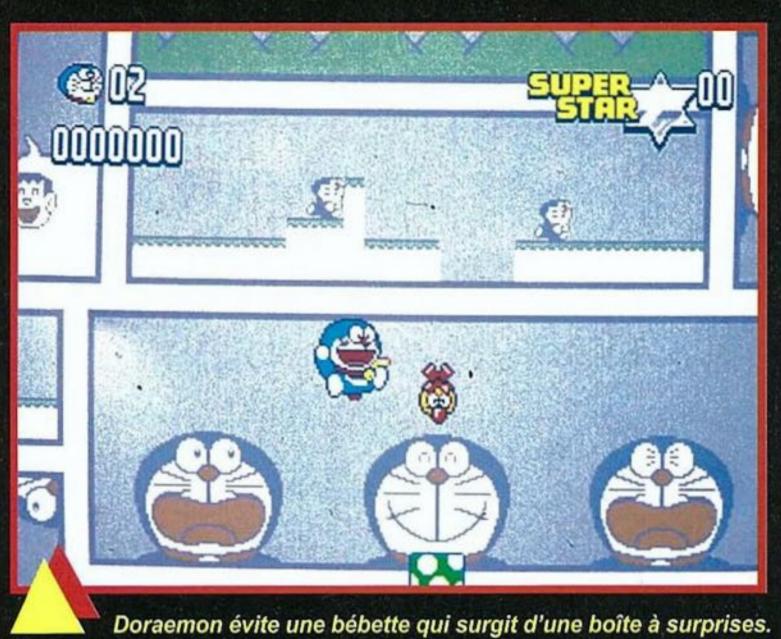


Certains bonus augmentent les performances de votre lance-flammes. Celui-ci projette maintenant une substance verte du plus bel effet!



A l'assaut! Dommage que Ripley n'ait pas une baïonnette dans son petit arsenal portatif!

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Repo



oraemon est un petit chat bleu (comme quoi il n'y a pas que les hérissons!), héros d'une série de "mangas" et d'"animés" nippons. Il est particulièrement populaire chez les tout-petits et on le retrouve un peu partout, de la page de garde des cahiers au cartable de l'écolier!

Le jeu conçu par Sega est donc très "jeune". L'action, basique, ne vous donnera pas de maux de tête par sa difficulté. C'est un jeu de platesformes sans surprise, net et sans bavures comme Sega Japon sait en produire. Les décors des diffé-

rents niveaux sont très agréables.

Il est fort probable que cette cartouche n'atteigne jamais, officiellement du moins, les rivages de notre doulce France, car Sega a acquis la licence pour le Japon seulement. En revanche, il est fort probable, comme c'est déjà arrivé par le passé, que Sega récupère les routines du jeu, change les graphismes et les personnages et sorte le jeu sous un autre nom en Europe et aux USA.



Les gâteaux rapportent une vie à Doraemon.

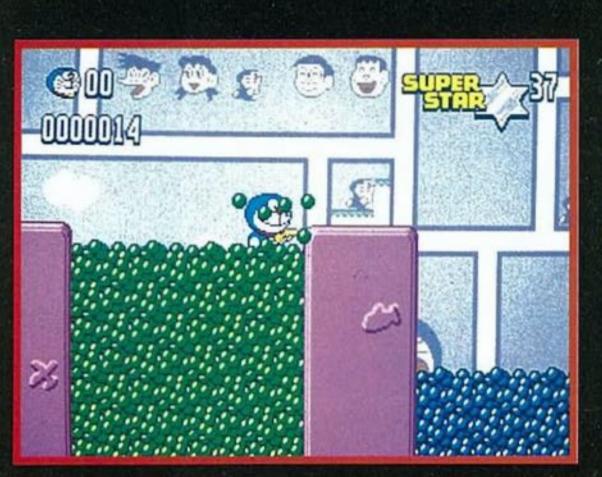








Un des nombreux bonus qui parsèment le jeu lui fournit ici un clone.





Les boules de chewing-gum font rebondir le chaton.





Touché! Coulé!



NOM DE CODE: S.W.I.V.



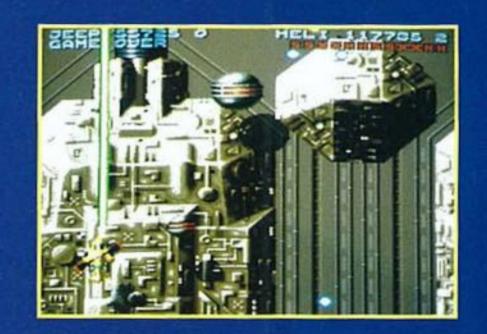




Choisissez un hélicoptère de combat ou une jeep blindée puis préparez-vous à pénétrer sur le territoire ennemi en tant que membre de l'équipe d'assaut.

Combattez hélicoptères, chars, aéroglisseurs, autoneiges, poissons volants, installations d'armes géantes... et toutes les autres armes de l'ennemi dans ce jeu de guerre à scrolling vertical.

 Visez certaines cibles et votre puissance de feu évoluera : flammes, balles énormes, double laser, plasma, arme ionique, bouclier...



- Traversez 6 niveaux aux décors riches et variés : désert, jungle, base aérienne, rivière...
- Appréciez la programmation, le jeu ne ralentit jamais.
- Goûtez aux joies du shoot'em up à deux joueurs !

- Banzzaï : 90% (Banzzaï d'OR)

- Super Power: 87%

- Super + : 89%

36.15 LUDI GAMES





Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Repo





e titre est un vieux routier des jeux vidéo. Adapté sur la plupart des ordinateurs et pas mal de consoles, il débarque sur la Megadrive. Vous incarnez un des deux frères Snow, spécialistes des boules de neige. Vous devez enfiler des dizaines de niveaux, composés d'une série de plates-formes, le tout envahi par des petits monstres. Ceux-ci sont au service d'une sorcière qui a enlevé les deux amies des frères Snow, et qui, en plus, a congelé le coin! Un bouton du pad vous fait sauter pour escalader les plates-formes, l'autre vous permet de lancer des boules de neige. Lorsqu'un adversaire est atteint plusieurs fois, il se transforme en une énorme boule de neige. Vous pouvez alors la pousser. La boule, en allant s'écraser sur une plate-forme, vous débarrasse du Pas-beau, lequel laisse place à un bonus. Vous pouvez éliminer plusieurs adversaires en une fois en attendant qu'ils soient sur la trajectoire de votre boule de neige. De même, le petit monstre que vous avez emprisonné sous des couches de neige finira par en sortir si vous tardez trop.





Eh oui! C'est l'éternelle histoire de la méchante sorcière qui a enlevé la princesse, sauf que cette fois, comme il peut y avoir deux joueurs, il y a deux princesses.



Vous n'êtes qu'au début du jeu. Aussi ces petits diablotins rouges ne devraient-ils pas vous poser de problème.









Ah! Quel plaisir de lancer des boules de neige.





Plus on monte dans les niveaux, plus le jeu devient difficile!



Les gargouilles vertes crachent des flammes.



DU MONDE DES JEUX D'ARCADE?

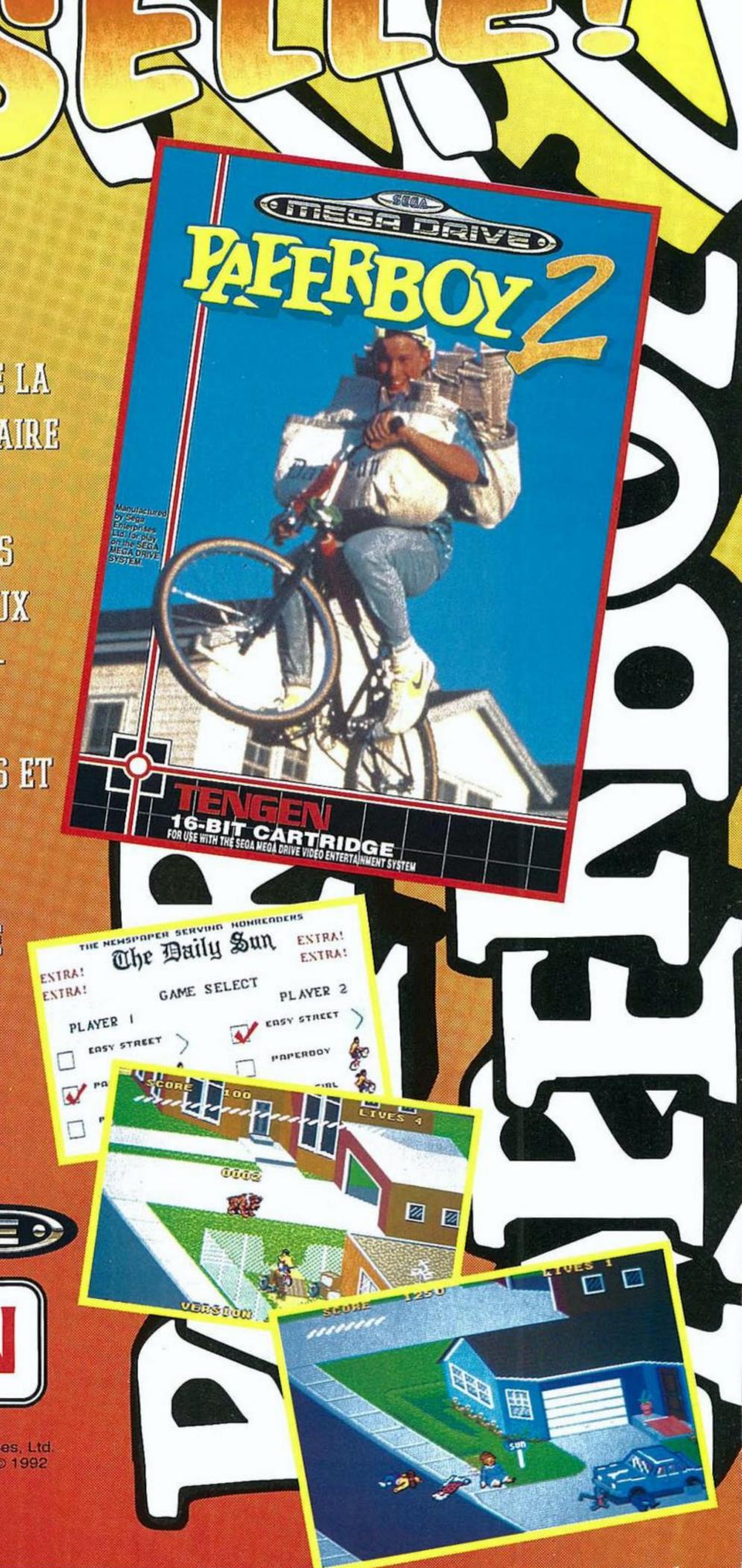
PLUS DE CLIENTS AUXQUELS
LIVRER VOS JOURNAUX (DES DEUX
CÔTÉS DE LA RUE). PLUS DE NONABONNÉS À ENNUYER. PLUS
D'OBSTACLES. PLUS DE MÉCHANTS ET
PLUS D'EXCITATION QUE JAMAIS
AUPARAVANT.

ALORS ENFOURCHEZ VOTRE VÉLOLET PÉDALEZI



TENGEN SAMES

"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
"Paperboy 2" TM Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. ⊚ 1992
Tengen, Inc. All rights reserved.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.



CORE GRAFX

PC Engine GT + 1jeu	1490
JEUX CD NEC CD Davis Cup Tennis CD Hawk F 123 CD Human Sport Fest CD Kunio Soccer CD Loom CD Rising Sun CD Zero Wing	449 299 299 299 449 399 399
JELLY CARTES N	FC:

JEUX CARTES N	EC
Explorer Mr Don	299
Gradius	299
Salamander	299
Toilet Kid	299
World Circuit	299
AND THE RESERVE	128-178-22

GEAR

Nouveautés

299
299

C	VR1	FOUCHES GG	
nhira	OF	Combi	

	CARTOUCHES GG	
	Adventure Of Gerubi	249
	Buster ball	249
	Columns	199
1	Crystal Warriors	279
	Devilish	249
	Dragon Crystal	279
1	Fantastic Navigation	229
	Fray	249
ķ	Heavy Weight Champ	249
1	Leader Bord	279
	Lemmings	279
	Monaco GP 2	249
	Ninja Gaiden	279
100	Put And Putter	249
1	Ruy Kuy	249
4	Shinobi 2	279
1	Sonic	249
	Tales spin	249
6	GAME GEAR	
	Seul + "Columns"	995
1	Own i Columnia	000

ARCADES

295

99

349

Avec "Sonic" + l'alimentation

Loupe Game Gear

Accumulateur

Alimentation

secteur

NOUVEAU

Découvrez sur votre téléviseur la perfection des jeux d'arcades

avec

L'ARCADE SYSTEME

(Uniquement sur comma	ande)
Seul `	1 990 f
Avec 2 manettes	2490 f
Avec 1 jeu et 2 manettes	2990 f
Jeux uniquement sur con	

MEGADRIVE ET MEGA CD

ATTENTION : Tous les jeux en format japonais (Que se soit sur Megadrive ou Nintendo) nécessitent l'utilisation d'un adaptateur, consultez-nous !!!

QUAND CERTAINS CLIENTS ACHETENT DES JEUX D'OCCASIONS MEGADRIVE ENTRE 150 ET 300 F, LES NOTRES ACHETENT DES JEUX MIJUS A PARTIR DE 99 J.

Format	Fran	Jap.	Fomat		Fran.	Jap.	Format	Fran	Jap.	Format	Fran.	Jap.
Air Diver	-	99	DJ Boy		-	99	Jewel Master		99	Ring Side Angel	-	99
Air Wolf	-	99	Dodge Ball		11-	99	John Madden	149		Road Blaster	-	99
Alex Kidd	-	99	Double Dragon 2			99	Joe Montana		99	Same Same Same	-	99
Alien Storm	-	99	Dynamite duke			99	Joe Montana 2		149	Shadow Of Beast 2	189	
Alisia dragon	-	129	El Viento			189	Jordan VS Bird	149		Shadow Dancer	-	129
Arrow Flash		99	Elemental Master			149	Kid Chameleon		149	Shikinjyo	- "	99
Art Alive	-	99	E-Swat			99	Klax		99	Sokoban	O	99
Alsault Suit		99	F1 Circus	100	28.00	129	Kujaku 2 (Mystic Defe	ender)		Sonic 2		149
Atomic Robo Kidd		99	F1 Grand Prix		71.	129	Kyoko Tiger		99	Spiderman	-	99
Axis		99	F1 Hero		-	99	Last Battle		99	St Sword	-	99
Badoman	-	99	Fantasia			99	Magical Boy		99	Steel Empire	-	99
Bahan Senki		99	Fantasy Zone			129	Marvel Land(Talmist	Adv.)	149	Stormlord	-	99
Baseball		99	Fatman	-		149	Master Of Weapon	17 3.2	99	Super League 91	-	99
Battle Mania	-	99	Fighting Master	View	200	189	Mega Track	1	99	Super Volleyball	-	149
Beast Warriors		99	Fire Mustang			129	Mercs	15.7)	99	Toe Jam & Earl	-	99
Bonanza Broth.	-	99	G-Loc			99	Mickey Mouse	Mass	149	Truxton	-	99
Burning Force	-	99	Gaiares		-	99	Monster Lair	H 1	99	Turbo Out run		189
Cadash	-	129	Gain Ground			99	Moonwalker		99	Twinkle Tail	-	99
Columns		129	Granada		-	99	Mushya Aleste	14	189	Undeadline	-	99
Crack Down		99	Gendrg		-	99	Olympic gold	100	129	Valis	-	99
Crying	10.0	99	Ghostbusters			99	Osmatujin		99	Valis 3		99
Dahna		99	Gomola			99	Out Run	1	129	Vapor Trail	-	129
Daisebryako	-	99	Hard drivin		149		Phelios		99	Verylex	-	99
Darius 2	-	149	Heavy Unit			99	Pit Fighter		189	Wadona Forest	-	99
Dark castle		129	Hell Fire	15	Y .	99	Power Baseball		99	Wani Wani World		99
Darwin		99	Hi-School Soccer		11.	129	Power Monger	189		Wrestleball	-	99
Dick Tracy		99	Hurrican		-	99	Quackshot		129	Zany Golf	-	99
Dino Land		129	Insector X		Be :	99	Raiden Trad		99	Zero Wing	-	99
THE WAY	A DESCRIPTION		Bientôt disponible	le I	adapta	teur	JEUX MEG	A	CD	Shinobi 3		449
	1000		40000 B	2	1	2	After Burner 3		499	Blaster Master 2		399



vous permetant de laire fonctionner un CD américain sur Heavy Nova un Mega CD ou un CD japonais Jaguar XG 220 sur un SEGA CD, renseignez vous au (1)40.38.02.38

Adaptateur Pro CDX seul 549 Pro CDX + Sol Feace NOUVEAU ET Pro CDX + Heavy Nova 599
Pro CDX + Ernest Eavans 599

Dementiel JEUX SEGA CD DECOUVREZ Joe Montana III SUR VOTREShewer Shaw 499 Batman Returns Monkey Island LBS Terminator Chuk Rock 499 **BUOT** 499 G D Hook Make My Video : JEO - INXS - Kriss Kross **AMERICAINS**

Final Fight 499 499 Ninja Warriors Rise Of The Dragon 499 Road Braster FX Sol Feace Super League CD Thunder Storm FX 499 Worlf Child 499 Wonder Dog A Venir : Odysey

499 499 Devastator Organ

NOUVEAUTES MD King Of Monsters 449 Pro Stricker '93 Amazing Tennis Aerobiz Cool Spot Shinning Force 490 FLASH BACK

Warspeed Summer Challenge Out Of This World Waynes World 449 Keeper Of The Gates 449 SPLATTERHOUSE 3 Out Run 2019 399

CONSOLES MD - Seul - Avec 1 jeu 890 - Avec 2 jeux 990 - Avec 3 jeux 290

MEGA CD Seul 1 990

- Avec 1 jeu 2 490 **ACCESOIRES** Manette Pro 2 Péritel japonaise 199 Péritel française 199

Game Convector pour jeux Master System 159 Adaptateur de jeux japonais

MARTY

490

490



4D International Tennis After Burner Air Warrior Club D.O. Cyber City

Console Marty 6990 Ne fonctionne que sur les

téléviseurs ayant la norme NTSC par prise Cinch.

	Death Brade	790
ı	Eaternam	690
ı,	Marble Madness	390
	MICROCOSM	790
)	Prince Of Persia	790
)	Rayxamber	490
)	Rejection	590
)	Rocket Ranger	490
)	Splatterhouse	490
)	Toshin Toshi	490

NEO GEO

2020 Baseball Alpha Mission 2 Andro Lunos Art Of Fighting Baseball Star Baseball Star 2 Blue's Journey Burning fight Crossed Swords Cyber Lip Eight Man Fatal Fury Fatal Fury 2 Football Frenzy Ghost Pilot Puzzled

Pensez à louer vos jeux Neo Geo pour 30 ou 40 frs par jour. King Of Monster King Of Monster 2 Last Ressort League Bowling Magician Lord Mutation Nation Nam 75 Ninja Combat Riding Hero Robo Army Sengoku Sengoku 2 Side Kick Super Spy Thrash Rally Top Player Golf

49 rue Lecourbe, 75015 Paris

Tél: (1) en cours.

ECHANGES

Entrez dans le plus grand club d'échanges de cartouches de France ! AUCUNE COTISATION PLUS DE 1000 CARTOUCHES EN

STOCK PERMANENT UNE V.P.C RAPIDE ET SIMPLE DES JEUX D'EXCELLENTE QUALITE EN BON ETAT

Venez faire des échanges en magasin (ou par la poste). Aucune cotisation n'est demandée. Echangez 1 jeu contre 1 donnez 2 jeux contre 1 SANS PAYEZ!

1 IEU CONTRE 1

		Famicon	m f
Megadrive (et Mena C)	ão i
Nec Core C	arafx et CD.		60 f
Game Gear			85555
Nintendo Ni	ES		50 f
Master Sys	lem		50 1
Gamebov			30 1
Neo-Gea			Tél
	(Frais de p	ort 35 rsi	

2 JEUX CONTRE 1 GRATUITIII (Pas de frais de port)

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci dessous à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre, 75019 Paris.

☐ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme qui correspond à ma console.

□ Je donne 2 jeux contre 1 et

	ie du por ne :			
Je dési	re en 1er	:		28
			*# ···	
				///.
	4/4/4		W	
	And or	- 17 Mill 1		
		-444	1-4-6-4	4
-#4-	.4.4674.			####
20 20 20	All the same	W. 1750		

La reprise des jeux est limitée en tonction du stock

déchange disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans bolle ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientèle.

GAMEBOY

Battle Toads Boulder Dash Dragon's Lair F1 Race Ghostbuster 2 Hyper Load Runner Looney Tunes Pacman Pop Up Roger Rabbit Tiny Toon Adventures	169 f 169 f 169 f 169 f 169 f 249 f 249 f 249 f
Tiny Toon Adventures Tom Et Jerry Track And Field WWF Wrestlemania	249 f 249 f 249 f 169 f

AM STRAD

choix l'Adaptateur "A-128"

Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises ou américaines que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644.....249 f

Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14.....249 f

Paire d'enceintes pour adaptateur "A-128" (2X2,5 Watts)...... 299 1

Vous possédez un Amstrad, connectez-y une console de votre ou "A-128+".

Kit complet "A-128 plus paire d'enceintes......499 f

SUPER FAMICOM/SUPER



2020 Baseball Acrobat Mission Adventure Island Aerobiz Amazing Tennis UN Squadron Axelay Batman Returns Battle GP Bikuri Man Bill Lamber's Bio Metal Blackbass Blues Brothers Cacoma Knight Chester Cheath Combatribes Dead Dance D-Force Dino City Dirty Challenger Doraemon F1 Hero F1 Exhaust Heat 2 Flying Hero Gachapon World Ghouls'n Ghosts GPX Cyber Formula Gunforce Home Alone Home Alone 2

Inter. Tennis Tour Jimmy Connors Joe And Mac 2

Kick Off King Of Rally King Of Monsters (itaro's Adventure emmings inear Ball Mistery Circle NBA Tecmo Basket NCAA Basketball Neu Gear Out Of This World Pang Parodius Pop'n Twinbee Power Athlete Prince of Persia Psycho Dream Double Dragon

Road Runner Robocop III Rocketeer Romance Of The Three Kingdom 2 **RPM Racing** Shin Megami Tensai Sim Earth Sonic Blastman Star Fox Street Fighter 2 Strike Eagle Strike Gunner

Sumo Spirit Syberion Tétris 2 Test Drive 2 Thunder Spirit Ultra Man 2 Ushio & Torra Waga Land 2 Wing Commander Wizardry 5 World Boxing Xardrion Zelda 3

CONSOLES SUPER NES US. Sans jeu 1 090 Avec 1 jeu US + adaptateur universel 1 490

SUPER FAMICOM Sans jeu (2 Manettes) 1 690 Avec 1 jeu SFC + adaptateur universel (2 manettes) 1 990

ACCESSOIRES Action Replay Pro
Adaptateur Universel Seul Avec 1 jeu Avec 2 jeux Pérritel SFC Capcom Stick Fighter Offert Hyper Beam Joypad d'origine Multitap pour 5 joueurs Rallonge de manette

NOUVEAUTES ost Viking Vegas Stakes American Gladations Carmen Sab Diego Dungeon Master US Mechwarriors US Tazmania Wolfchild Shadow Run Bugsy Super High Impact

Super Scope + 6 jeux

Cybernator Claymates Bram Stocker Dracula Alien 3 MVP football First Samourai Wrestlemania 2 Mario Is Missing

Utopia

Mega CD, Sega CD, Megadinve, Game Gear, Gameboy, Super Famicom, Super Nintendo, Marty, Neo Geo, Core Gratx sont des produits déposés par leur marque respective. Sega, Nintendo, SNK, Nec, Amstrad, Futsiju et Shoot Again sont des marques déposées. Photos non contractuelles, offre dans la limite des stocks disponibles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis.

Pour toute commande de co	nsole, veuilez rajoutez 30 frs de port (IMPERATIF)	JE DES Ché	SIRE VOUS COMMANDER LE MATER Désignation	IEL SUIVANT. Prix
NOM :	PRENOM:			
ADRESSE:			2	
VILLE :	CODE POSTAL :			
TELEPHONE :	DATE :		ation aux frais de port et d'emballage paiement au facteur, rajouter 35 f →	+35 f
Je joins à ma commande :	☐ Un chèque (Envoi prioritaire), ☐ Un C.C.P paie au facteur, à la livraison et rajoute 35 f>		MONTANT TOTAL ->	

BON DE COMMANDE À DECOUPER PLUS À RETOURNER REMPLL À "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS notre d'échange. Profitez de nos offres de lancement et de Je posséde: Une Megadrive française avec adaptateur de jeu japonais, sans adaptateur, Une Game Gear, Un gameboy
Une Néo Geo, une Nec, Une Super Famicom, Une Super NES U.S.,
Une Super Nintendo, avec un adaptateur de jeu japonais ou U.S., sans adaptateur de jeu, Autre... promotions.

ENEZ DECOUVRIR

ENTAINES DE NOUVEAUTES SUR VOTRE

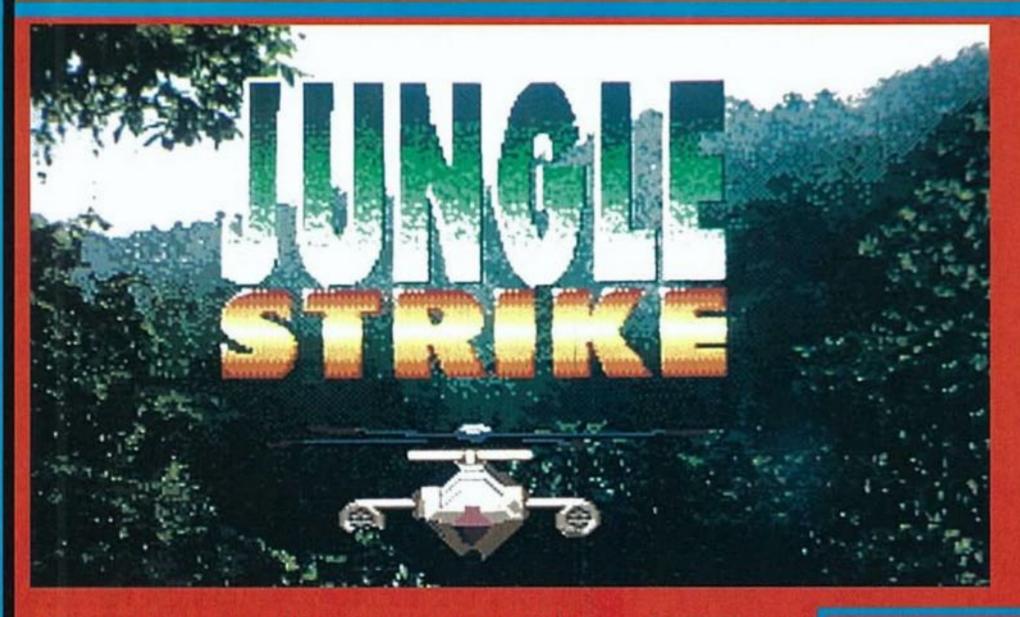
SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE DE L'IMPORT.



Console basée partir du FM TOWNS

enez admirer dans notre nouveau point de vente SHOOT AGAIN le plus magnifique des jeux vidéo sur console, venez voir Microcosm de Psygnosis. Découvrez aussi toutes les louveautés Megadrive ou Super Nintendo ainsi que nouveau club oute nos nouvelles

ELECTRONIC ARTS - stop - ELECTRONIC ARTS - s





Jungle Strike est la suite de Desert Strike. Dans cette première aventure, le joueur était aux commandes d'un hélicoptère Apache et devait détruire le dictateur fou, Kilbaba. Dans ce second volet, son fils s'est allié à un puissant baron de la drogue, une sorte de Noriega. A eux deux, ils veulent détruire Washington... Ils disposent de la plus grosse armée privée du monde. Le jeu

est constitué de neuf campagnes qui se déroulent dans des lieux aussi divers que la forêt tropicale ou les grandes étendues de glace. Vous avez troqué votre Apache contre un Comanche, beaucoup plus rapide et mieux armé. Mais ce qu'il y de vraiment nouveau par rapport à Desert Strike, c'est qu'il est possible de piloter d'autres véhicules comme une moto futuriste, un aéroglisseur et un chasseur Stealth.

DU MEME EDITEUR

Electronic Arts est l'un des éditeurs le plus productifs, qu'il s'agisse du domaine du sport, de la stratégie ou des simulations de combat.

Desert Strike (MD): "Ce jeu sur Megadrive est tout à la fois superbe et original, et vous maintiendra collé au joystick pendant plusieurs semaines... Achetez-le avant qu'il n'y en ait plus..." (C+ 7 / 85%)

Après l'Apache, on re-Comanche!





Le chasseur Stealth permet des attaques en rase-mottes. Son maniement demande un certain entraînement.



De nuit, audessus de la forêt tropicale ou sous la neige, le Comanche est toujours prêt à décoller.



1

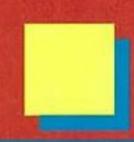
La Maison Blanche: c'est l'objectif avoué des barons de la drogue et du fils du dictateur, Kilbaba. A vous de la préserver...







L'aéroglisseur d'assaut vous permettra de passer sous les ponts et de couler tous les bateaux ennemis.



En un coup d'œil, on peut évaluer la position des forces ennemies mais aussi celle des barils de fuel et des munitions.







TIR AUX CRAPAUDS

Au second niveau, on change du tout au tout. Fini les scènes de bagarre à la Streets of Rage. Le héros est pris sous le feu de mitrailleuses. Il ne peut pas se sauver. Pour faire cesser ces tirs répétés, il doit détruire les deux canons à coups de rocher. Effet de zoom garanti...

BATTLE TOADS

Comment, vous avez dit côa?

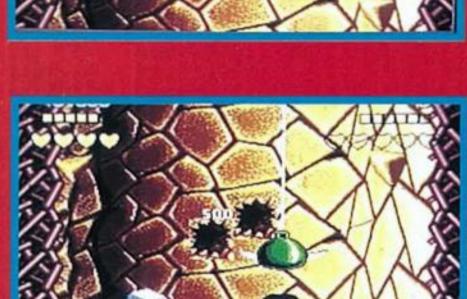
a bataille des Crapauds a commencé. Le héros est un paisible batracien en lutte contre la reine noire, une sorcière qui aimerait voir tous les batraciens au fond d'une marmite. Le jeu est une sorte de beat-them-all agrémenté de plates-formes et d'une course de motojets. Chaque niveau est différent mais les moyens pour parvenir à ses fins sont les mêmes : abattre toutes les créatures qui se présentent devant l'héroïque crapaud en se servant de sa fabuleuse détente, de ses longues pattes, et des nombreuses armes abandonnées par l'adversaire.











Niveau suivant: le crapaud-héros descend à l'intérieur d'un puits profond en se balançant au bout d'une corde. Des charognards l'attaquent à coups de bec et de griffes. Une nouvelle fois, le héros peut ramasser une sorte de longue lame qui va lui servir à écarter tous les volatiles.





Ici, c'est une barre de fer qui est l'instrument de la colère du batracien bipède. Gare aux "coups de bambou"!

VERSIONS

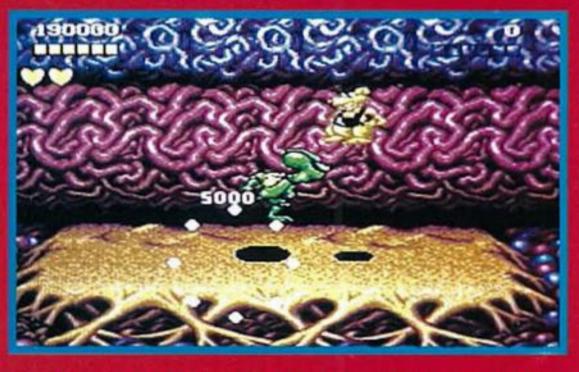
Battletoads a débuté brillamment sa carrière sur NES (C+ 9) avec une note de 90%. La version Game Boy (C+ 16) n'a été notée que 71%. Gageons que la version Megadrive saura tirer tous les avantages de cette console.



Solar Jetman (NES): "L'un des plus grands titres NES de l'année 91..." (C+ HS / 94%) Sneaky Sneakes (Game Boy): "Un bon jeu de plates-formes, sans plus." (C+ 10 / 64%) Super Double Dragon (SNES): ... vraiment marrant à deux. Un très bon jeu mais qui, comme d'autres, ne justifie pas un prix si élevé..." (C+ 15 / 85%)

Le jeu n'est pas qu'une succession de coups à donner et recevoir.







Lorsqu'il n'a pas d'armes, il se sert de ses poings ou de ses pieds pour se frayer un passage.



F-15 STRIKE EAGLE II

A tirs d'Aigle



icroprose, spécialisée dans les simulateurs de vol et autres jeux de stratégie sur micro, part à la conquête du marché de la console. Après l'adaptation de son F-15 sur les trois supports Nintendo, elle passe chez l'ennemi. La Megadrive va pouvoir se vanter de disposer d'une véritable simulation de vol de combat. F-15 Strike Eagle II vous met aux commandes de l'un des chasseurs américains les plus performants à l'heure actuelle. Après la guerre du Golfe, il vient d'être mis à la disposition des Forces de l'OTAN dans le conflit yougoslave. Au cours des missions, vous survolerez l'Europe, le Golfe, le Moyen-Orient, le Viêt-nam, la Libye et même le cercle Arctique. Les objectifs à atteindre n'ont pas changé: destruction de bases ennemies, de dépôts, de lance-missiles et autres porte-avions...





Les six scénarios qui vous seront proposés. Ces missions sont très proches de la réalité.





En prenant le niveau Rookie (le plus facile), le programme se charge du pilotage de l'avion. En niveau Ace, c'est à vous de prouver que vous êtes vraiment un pilote d'élite.





Aux commandes du F-15, vous allez exécuter des figures acrobatiques qui vous aideront à vous sortir des pièges tendus par la DCA ennemie. La configuration du "tableau de bord" est la même que sur les autres versions: carte des opérations sur l'écran de gauche; au centre, le radar; à droite, les cibles qui sont "lockées", prêtes à être détruites.





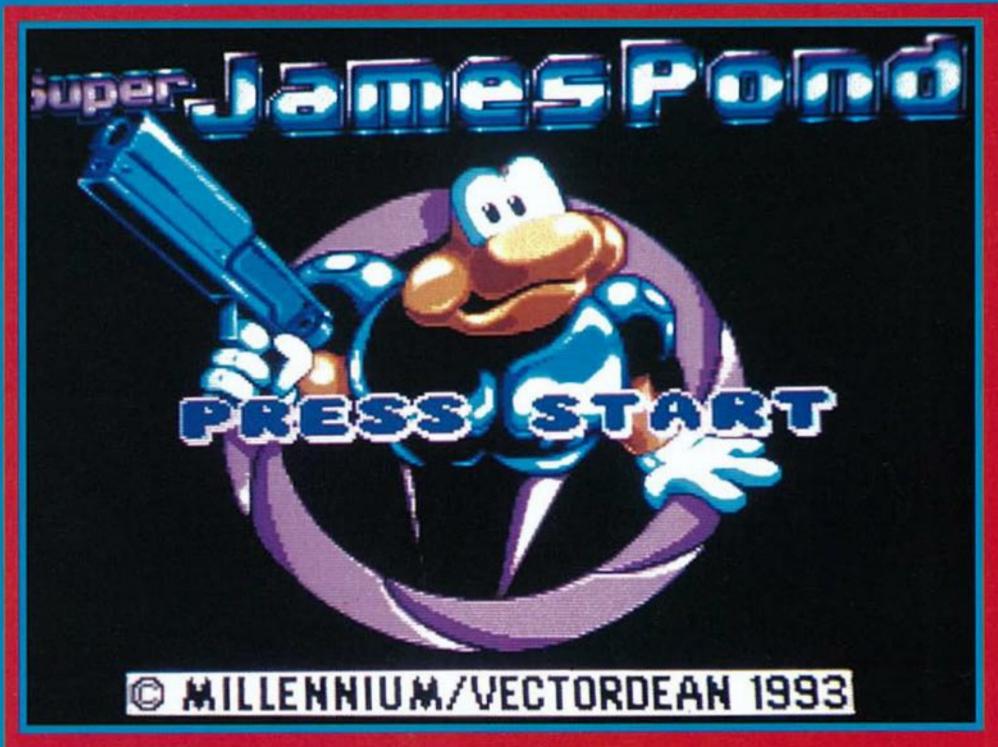
Les écrans intermédiaires sont de toute beauté.



F-15 Strike Eagle existe sur NES (C+ 8 / 60%), Game Boy (C+ 20 / 79%) et Super NES (C+ 20 / 80%).



MILLENIUM- stop - MILLENIUM - stop - MILLE





'un des héros les plus populaires du monde des consoles arrive sur Super NES et Game Boy. C'est exactement le même jeu que sur Megadrive. L'aquatique animal a la particularité d'étirer son corps jusqu'à plusieurs écrans de hauteur. Il s'accroche aux moindres rebords et peut faire des sauts de grenouille...





Les passages les plus délicats deviennent un jeu d'enfant pour celui qui sait se servir de son corps...



L'espion qui nageait!



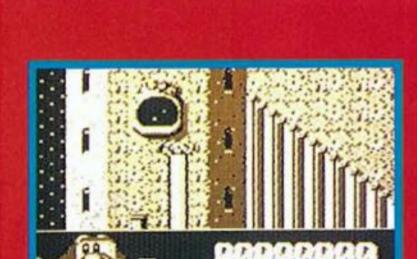
Mario.

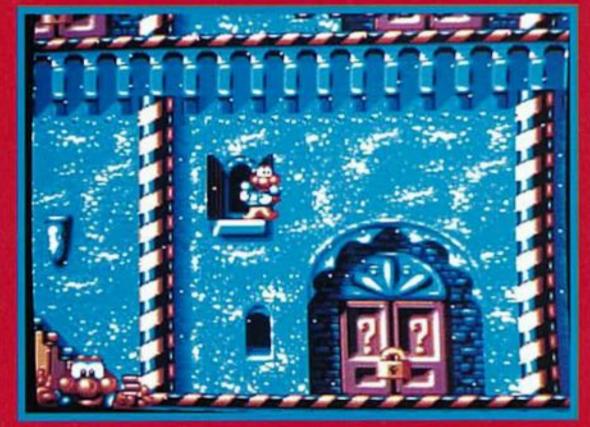
Pour détruire les enne-

mis, James doit leur

manière de Sonic et

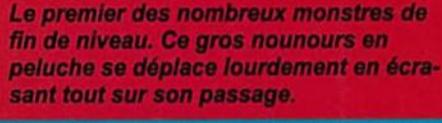
sauter dessus à la







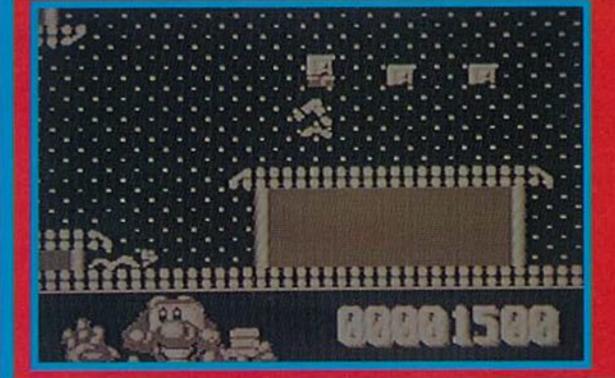
Il faut terminer les niveaux (chacun est symbolisé par une porte) dans un ordre précis pour avoir accès au monstre final.







La petite bête qui monte, qui monte, qui monte...





Les paquets surprises peuvent en contenir de très mauvaises...



BUCK ROGERS





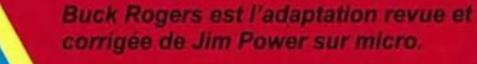
Dans ce décor bucolique, les combats sont toujours aussi violents.



Jim Rogers ou Buck Power?

oriciel poursuit sa route dans le monde de la console. En attendant le test d'International Tennis Tour sur Super Nintendo (à ce propos, il est déjà possible de trouver ce jeu de tennis dans certaines boutiques parallèles MAIS le jeu fonctionne uniquement sur la console japonaise et cette version a un mois de développement de moins que le jeu définitif), voici les premières photos de leurs deux futurs produits. Buck Rogers est un superbe héros qui dispose de huit armes différentes pour nettoyer la planète de tous les mauvais plaisantins. Quant à leur second produit, Arcus Odyssey, c'est l'adaptation du célèbre jeu d'action/aventure sur Megadrive.







Le concept de Super Probotector a fait des petits.







Trois niveaux de beat-them-all et deux de shoot-them-up: Buck n'a pas le temps de s'ennuyer.

ARCUS ODYSSEY



Dans ce jeu, vous pouvez choisir d'incarner un des quatre guerriers partis en croisade contre la cruelle Castomira. Enfin sur Super Nintendo!







Lors de votre quête, vous pouvez vous faire aider par un second personnage.

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI ...

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette 990 F

1 jeu acheté avec 1 console Super Nes : 1 deuxième manette offerte Nouveautés ou autres titres nous téléphoner.

A	CCESSOIRES		Cool World	490 F
OR EXPLORED	laptateur universel US & J	lap.	Jimmy Connors US	490 F
	19 Fou 99 Favec 1 jeu ac	MATERIAL SECTION AND ADDRESS OF THE PARTY OF	Amazing Tennis US	490 F
	pcom CTICK US	690 F	Wing Commander US	490 F
	tion Replay pro	450 F	Blue Brother US/Jap.	490 F
	per Advantage	450 F	Tiinytoon Jap.	490 F
UT79 UT 2	CII Pad	190 F	Best of the Best US	490 F
	ble Péritel	190 F	Magical Quest US	490 F
Design College	laptateur secteur	179 F	Road Runner US	490 F
- Part 10	yna One	99 F	Spiderman X Men US	490 F
		the same	Super Mario Kart US/Jap.	490 F
	UX : prix indicatifs à partir de		Axelay US ou Jap.	490 F
	agon Ball Z (II)	690 F	Out of this World US	490 F
-	ométal	650 F	Phalanx	490 F
上の生化	ead Dance	590 F	Pocky et Rocky	490 F
	per Baseball 2020 Jap.	590 F	Prince of Persia US/Jap.	490 F
	inema 1/2 n°2 Jap.	590 F	Tortue 4 US	490 F
	per Exaust Heat II Jap.	550 F	Sonic Blastman US	490 F
CE POWER	itman Return Jap.	550 F	Street Fighter II US	490 F
and the second	lams Family	550 F	Super Strike Eagle US	490 F
THE PARTY	ibsy US	550 F	Terminator Terminator	490 F
C84.249	ır Men Time	550 F	Terminotor II	490 F
	ıman GP Jap.	550 F	Twin Bee Jap.	490 F
Ni	ngel Mansel Jap.	550 F	Toys	490 F
	tal Fury US	550 F	Dragon's Lair US	450 F
	ilken US/Jap.	550 F	Joe et Mac 2 Jap.	450 F
	per Tetris Jap.	550 F	Tom et Jerry	450 F
	iper Volley-Ball II Jap.	550 F	Mec Warrior (Tél.)	130
127 231	oul Blaser US	550 F	Equinoxe (Tél.)	
	per Star Wars US	550 F	Dungeon Master US (Tél.)	
Ph (320)	artox US	550 F	Wolfchild (Tél.)	
	per NBA Basketball US	550 F	Shadowrun(Tél.)	
Marie Laboratoria	ien 3	490 F	THE REPORT OF THE PARTY OF THE	
Bo	ittle Grand Prix	490 F	Superman (Tél.)	1
Co	ontrat 3	490 F	MVP Football (Capcom) (Té	J

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres neus ou ani titres. Pour le sayoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardis ou plement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent êtres modifiés sons préavis en fonction des cours du chang

Contrat 3



Console MEGADRIVE 2 manettes compil de 3 jeux 990 F

ACCESSOIRES		Batman Return	395 F
Pro 2	149 F	Terminator 2	395 F
Competition pro	189 F	Road Rash 2	395 F
Arcade Power stick	349 F	Monaco GP 2	395 F
Action Replay pro	449 F	Team USA	395 F
2 manettes infrarouge	449 F	LHX Attack Shopper	395 F
Menacer	449 F	Captain America	395 F
		Crue Ball	395 F
JEUX		PGA Tour Golf II	449 F
Sonic 2	395 F	World Cup Soccer (Tecmo)	449 F
La Petite Sirène	395 F	Chase HQ II	449 F
Talespin	395 F	James Bond 007	449 F
NHL PA Hockey 93	395 F	King of Monster	449 F
Alien 3	395 F	Mohamed Ali Boxing	449 F
Terminator	395 F	Tortue Ninja 4	449 F
Olympic Gold	395 F	Tiny Toons	449 F
Centurion 2	395 F	Fatal Fury	479 F
Rampart	395 F	Flash Back	479 F
Cadash	395 F	Chakan	395 F
Splater House 2	395 F	Shining Force (Tél.)	
Aquabatic Game	395 F	Amazing Tennis (Tél.)	
Street of Rage 2	395 F	Pour les news ou autres titres à venir :	cur morer
Mickey et Donald	395 F	appelez-nous.	

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel. Informations et nouveautés : Rubrique NEWS. Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.



Console + Péritel + transfo 1990 F Console + jeu (jeu imposé) 2490 F

ACCESSOIRES			
Memory card	190 F	Last Ressort	1 090 F
Manette Néo Géo	390 F	Mutation Nation	1090 F
		Art of Fighting	1 490 F
JEUX		Fatal Fury 2	1 490 F
Alpha Mission 2	690 F	Ninja Commando	1 490 F
Magician Lord	690 F	Super Side Kick (foot)	1 490 F
Sengoku	690 F	Base-Ball Star 2	1 490 F
Base-Ball 2020	690 F	Sengoku 2	1 490 F
Robot Army	890 F	Fire Suplex (Catch)	1 490 F
Eightman	890 F	View Point	TO THE RESIDENCE OF THE PARTY O
Trash Rally	890 F	View Point	1 690 F
Soccer Browl	990 F	Autres informations : nous appeler	

THES. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES

250 F

ENTREGUILLEMETS

GAME GEAR + Compilation de 4 jeux : tennis, foot, columnus, et course de voitures

790 F

Promotion limitée

ACCESSOIRES JEUX Wimbledon 99 F Adaptateur secteur 99 F Gear to Gear Sonic 2 Prince of Persia 139 F Loupe Master Gear 149 F Alien 3 Sacoche 199 F Tasmania **Battery** pack 349 F Indiana Jones

Space Invader 250 F Spiderman 250 F Terminator 250 F Olympic Gold 250 F 250 F Kick off 250 F 250 F 250 F 250 F Senna GP Shinobie 2 250 F 250 F 250 F Street of Rage 250 F 250 F 250 F **Vampire** Autres fitres nous appeler.

Batman Returns

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél.: 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. FERMÉ LE LUNDI AU MOIS DE MAI. Mêtro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

CONSOLES ET JEUX	PRIX	PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE	Nom
		DATE D'EXPIRATION : BANQUE :	Adresse
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire) FOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	20 F	DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE	Ville Age :

QUELQUES INDICATIONS: en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.

C + 05/93

ELECTRONIC ARTS - stop - ELECTRONIC ARTS - S

B.O.B.





O.B. est un produit Electronic Arts distribué par Ludi Games. Il met en scène un robot dont l'apparence est proche de l'humain. Amoureux d'une créature de rêve, il a rendez-vous avec elle. Malheureusement, sur le chemin, il devra se battre contre des extra-terrestres de tout poil à travers quarante-cinq niveaux. Il dispose de six armes différentes et parfois d'une hélice qui lui permet d'atteindre les plus hautes passerelles. Son voyage galactique pourra aussi se dérouler à bord de vaisseaux spatiaux. L'humour est un facteur important du jeu, et l'action ne faiblit jamais.



Un monstre de fin de niveau à vous faire froid dans le dos.
B.O.B. est équipé de son lance-flammes pour réchauffer l'atmosphère.



B.O.B. le "bô" robot



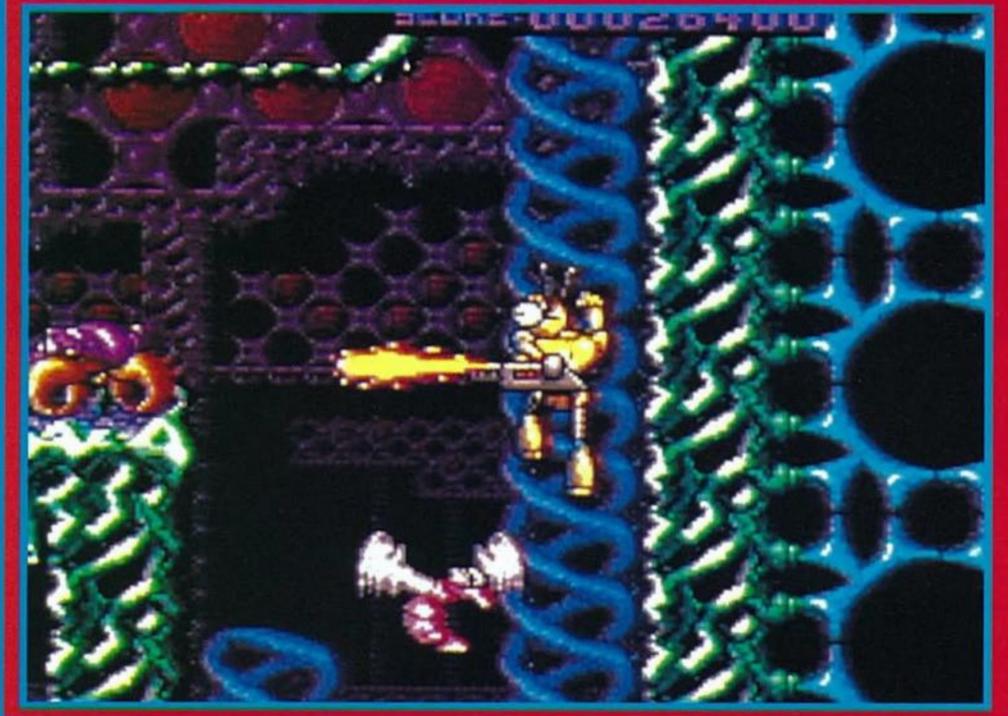
rejoindre sa

patience de l'attendre?

t-elle la

copine. Aura-

Le lance-flammes ou le lance-missile? B.O.B. n'aura que l'embarras du choix pour exterminer les insectes, les robots et autres animaux mécaniques.



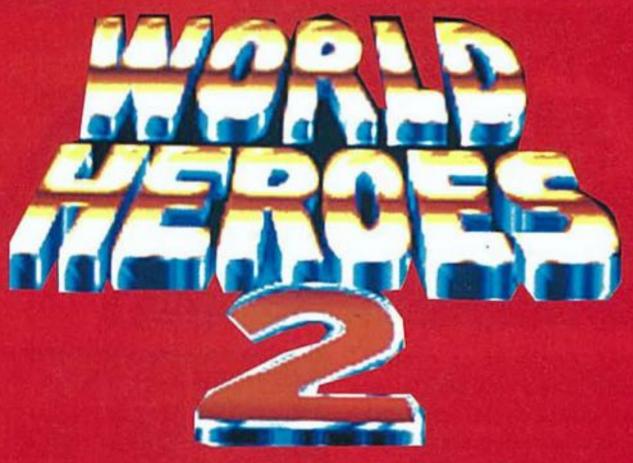


Un petit saut pour B.O.B.





ADK - stop - ADK - stop - ADK - stop -





noël 92, arrivait sur Neo Geo le premier volet de World Heroes. Ce jeu avait enthousiasmé Ltoute la rédaction: Marc, après avoir joué avec Dragon, se prenait pour Bruce Lee, Sam préférait étouffer ses ennemis avec les pognes géantes de Rasputin, Robby s'amusait à envoyer des décharges électriques avec Broken... Bref, la rédac' devenait zinzin. Un jeu d'une telle intensité méritait une suite! La voici: Guillemot International nous prévoit une sortie de World Heroes II sur Neo Geo pour le mois de Juin. Cette nouvelle version comporte énormément de nouveautés. Nous disposons maintenant de quatorze combattants, au lieu de huit dans la version précédente. On peut aussi souligner l'apparition de nouveaux décors, de nouvelles musiques et de coups spéciaux supplémentaires, parfois étonnants.





Jane combat contre un nouveau protagoniste: Captain Kid.



Le footballeur américain a intérêt à se méfier de la petite tribu qui l'encercle, dirigée par Mudman le sorcier.

Heal the world!





J. Max versus
Mudman: deux nouveaux. On a toujours
droit à une voix digitalisée sympathique qui
présente le combat...





J. Carn contre Mudman. Il ne vous reste plus que dix secondes et J. Carn semble en mauvaise posture.





Moici enfin en anglais Shining Force, la suite tant attendue de l'excellent Shining in the Darkness. Le système de jeu a complètement changé par rapport au premier épisode. Très stratégique, Shining Force est en fait proche du génial Warsong tout en conservant l'ergonomie de Shining in the Darkness. Un cocktail explosif pour un jeu qui oscille entre wargame et jeu de rôle. Le jeu se compose essentiellement de combats, liés entre eux par des séquences d'exploration à la Phantasy Star III. Durant les ba-

tailles, vous déplacez un groupe d'aventuriers sur un terrain vu en 3D isométrique. Les personnages sont définis selon des caractéristiques simples (force, vitesse, niveau d'attaque et de défense) et une profession (guerrier, mage, archer...). A chaque coup porté, on a droit à une séquence montrant les deux protagonistes en action. Shining Force s'annonce démentiel: ce sera sûrement le meilleur jeu de rôle sur Megadrive. Quand on pense que les Japonais jouent déjà à Landstalker, la suite de Shining Force...

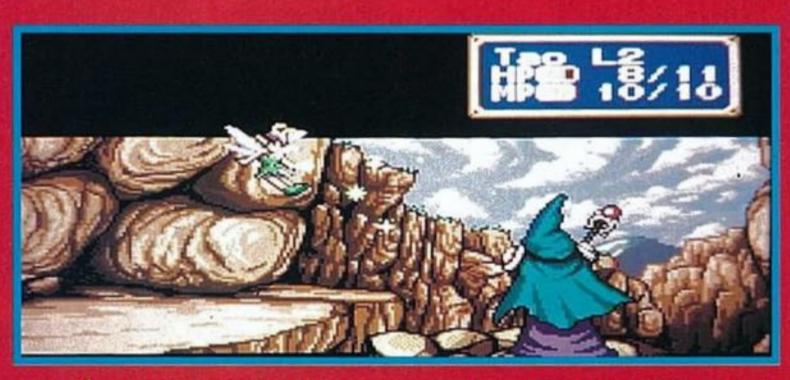




Entre chaque combat, des séquences de jeu proches de Phantasy Star III permettent de discuter, d'acheter des objets et d'explorer des donjons.

Mieux que Warsong et Shining in the Darkness réunis!





Une séquence de combat: la partie ombragée représente la zone de déplacement d'un personnage (comme dans Warsong). Les combats sont très stratégiques. Quel délice!



Tao la magicienne vient de se faire guérir par Luke le prêtre. On reconnaît la petite fée du premier épisode.



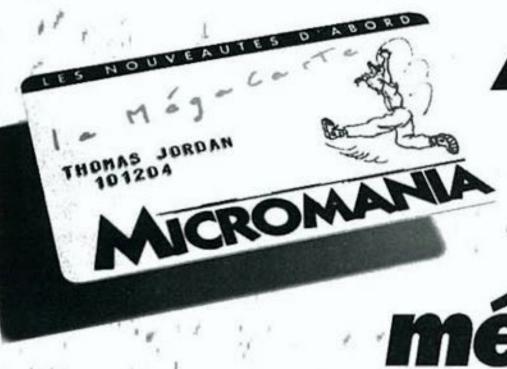


Chaque affrontement donne droit à une séquence de combat superbe (mais courte). Visuellement, Shining Force est beaucoup plus beau que son prédécesseur.





C'est vous, le héros, au premier plan! Le nain est redoutable d'apparence, mais facile à battre.



Avec la Mégacarte, MICROMANIA 5% de remise sur des prix canons, même sur les promotions!

Sauf sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse) 84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2 Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 Tél. 48 54 73 07

Centre Commercial Velizy 2

Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2 Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14



Règlement: Je joins

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro 69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82



BASKETBAL Super Nintendo 649 495F

TURTLES Mégadrive 395: **345**F

Promotion

exclusive

Promotion exclusive

Mégacarte

THE PRESS START

TINY TOON Gameboy 269 225F



sur 3615 MICROMANIA

- · Plus de vie ! Plus d'énergie!
- Plus de Gameplay! avec les meilleurs codes* de vos jeux favoris pour votre
- Action Replay. * Codes Action Replay Super Nintendo, Mégadrive, Gameboy.



AICROMANIA

Important : Les cartouches Super Nintendo de cette page fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29. Important: L es prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 93.

Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

N° de membre (facultatif)

		~ ~
Titres		PRIX
ticipation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 E
incipation dux trais de port et à embanage	(Arrenium : Consoles do 1)	T 47 F
Précisez Disk 🗌 Cartouche 🗌	Total à payer =	F

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

			_			-	-						100
Mar	n												1
MOI	II			*******	 		 				 		
A.J.													
Adr	esse.				 	*******	 		******	*****	 ********		. 1
					TIL								
*****					 Tél.		 				 		
. 1	San Share	. 1			Will.								
Cod	e pos	:tal			 Ville	3615763	 au belonde	0000000	120023.00	Harman	 	un de la constante de la const	
	a bas				 		 				 		

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL **3615 MICROMANIA**

PA	YEZ PA	R CAR	TE B	LEUE	/ II	NTER	BAN	CAI	RE
			1		1	-1	L	1	1
Date (d'expirat	ion,	/	Signa	iture	:			

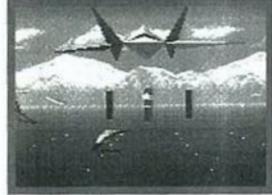
LIVRAISON

GARANTIE PAR

COLISSIMO

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement Intourez votre ordinateur de jeux: 🗆 Game Boy 🗀 Megadrive 🗀 Gamegear 🗀 Séga 🗀 Super Nintendo

MICROMANIA

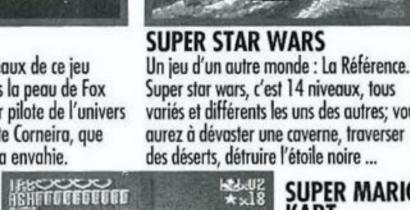


STAR FOX

A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.

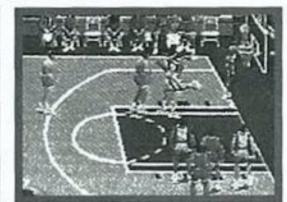
TINY TOON

Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



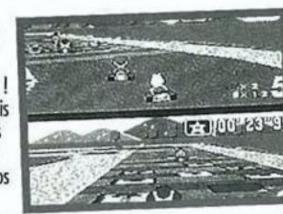
SUPER MARIO KART

Un petit tour de kart! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle: 20 circuits pour tester vos talents de pilote!



TECMO BASKETBALL

Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La variés et différents les uns des autres; vous nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



NOUVEAUTES D'ABORD !



MICROMANIA

LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTATEUR AD 29 pour utiliser les - 99F cartouches américaines sur la Super Nintendo Française

LA " CITY"

Retrouverez toutes les sensations de L'arcade. Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions...

PRO PAD SV 334 Super Nintendo 159F
Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control

pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER

195F

Control pad pour super nintendo (options ralenti, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

ACTION REPLAY PRO SUPER NINTENDO

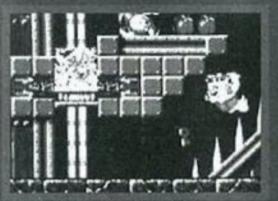
59F

Plus de vie, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

EXTENSION CORD

Rallonge pour manette de 2 mètres

LES NOUVEAUTES D'ABORD



THE LOST VIKINGS

3 Vikings perdus dans un dédales de plateformes. 37 niveaux délirants bourrés de casse-tête. Des situations humoristiques géniales et la possibilité de jouer à 2.



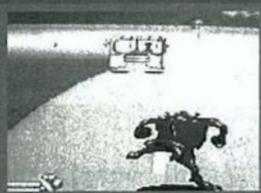
BATMAN RETURNS

Des combats contre "Penguin" et "Catwoman" en 3D, les Armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman au rendez vous!



FATAL FURY

A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !



TAZMANIA

Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux



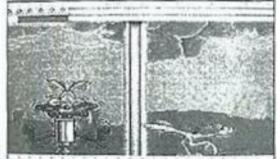
Best of Best Karaté

Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



Brawl Brothers (Rival Turf 2)

Il s'agit ni plus ni moins de Rival Turf 2 au Rushing Beat 2, un superbe je de combat sur 4 niveaux et 3 niveaux de difficulté. Une action intense, des coups jamais vus!



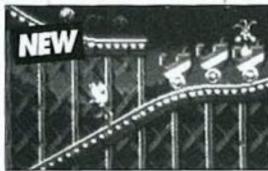
Death Valley Rally

Beep -Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!



Magical Quest

Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie..



Bubsy

Vous incarnez un chat complêtement fou: il ne connaît aucune discipline, il devra parcourir des clairière regorgeant de passages secrets, des fêtes foraines , des carrières....



Addams Family 2

La famille de Gomez vit à nouveau des aventures extraordinaires. Pugsley doit retrouver 6 objets magiques que sa soeur Wednesday a cachés dans la maison. Drôle, rapide et haut en couleur...

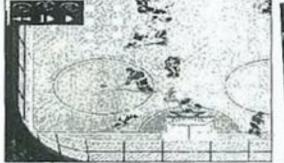


Out of This World

Une aventure démente qui vous projete dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant...



Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez, évitez les pièges, trouvez les bons



NHLPA Hockey 93

500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms. des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



Jimmy Connors Tennis

Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs types de surface !



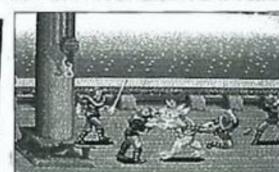
PGA Tour Golf

Le mode 7 de la super nintendo au service du golf. Chaque swing que vous tenterez vous fera palpiter grâce à l'animation excellente de



Spiderman Vs X Men

Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre l'ère mission consiste à désamorcer des



Turtles Ninia 4

La Statue de la Liberté a disparu!L'adaptation de ce jeu d'arcade est simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja: Kowabunga !!!



Terminator

Vous incarnez Kyle Reese, votre but : protéger Sarah Conner à tout prix. Trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator sur 4 niveaux de jeu futuristes

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL (16) 92 94 36 00 MICROMANIA VELIZY 2

TEL 42 56 04 13 MICROMANIA LA DEFENSE

TEL 45 08 15 78 MICROMANIA NICE TEL 48 54 73 07 MICROMANIA LYON TEL 47 73 53 23 TEL 93 62 01 14

TEL 34 65 32 91

TEL 78 60 78 82

■ IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay.

129 F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du Control Pad

La "DYNA" 149 F

d'origine, elle possède des switchs de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.





AICROMANIA



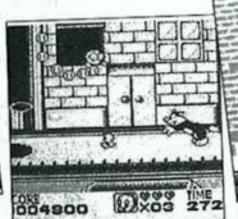
SUPER MARIOLAND 2 18 niveaux de folie. Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants pour arriver jusqu'à l'ultime combat!



LEMMINGS nerfs bien accrochés et faire preuve sable, allez conquérir la ceinture d'une grande logique pour réussir à de champion du monde de Kick faire traverser les 100 niveaux à Boxing. Ca y est les Lemmings sont sur ces petits êtres à chevelure verte.



BEST OF BEST Après vous êtes entraîné avec un



LOONEY TUNES Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig. dans 7 histoires!



BC KID Explorez un monde incroyable, peuplé de monstres et de pièges redoutables, où vous rencontrerez l'enfant le plus endurci de tous les temps préhistoriques !

LES NOUVEAUTES D'ABORD!

PLUS DE

100 TITRES

INTENDO

499F 199F

499F 199F

499F 249F

499F 249F

499F 349F

499F 349F

499F 349F

499F 349F

499F 349F

499F 399F

499F 349F

449F 349F

DE 199 F

PROMOTIONS

Final Fantasy Myst. Quest499F 395F

Spanky's Quest

Faceball 2000

Dinocity

Imperium

Robocop 3

Rampart

G.F. KO Boxing

Strike Gunner

Earth Defense

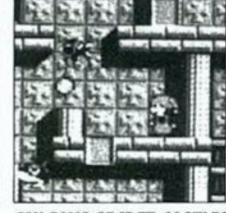
James Pond Jr

Race Drivin

Pitfighter

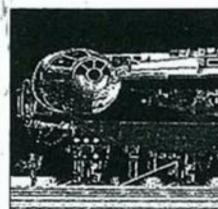


L'ARME FATALE Affrontez avec vos amis, les trafiguants de droque, les terroristes, la mafia. Vous aurez des décisions rapides et importantes à prendre.

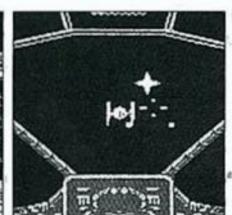


MILON'S SECRET CASTLES Vous incarnez Milon, et en utilisant des instruments de musique ainsi que divers objets vous pourrez délivrer la Reine Eliza.

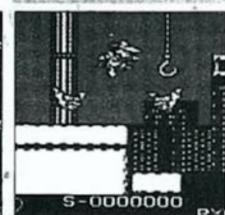
LES JEUX D'ARCADE



Star Wars Pilotes ton Aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Starwars. Poursuivez l'aventure Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et Jeur chef, Lord Darth Vader.



Empire Strikes Back La Suite passionnante du Nº 1 avec Princesse Leia et Han Solo.

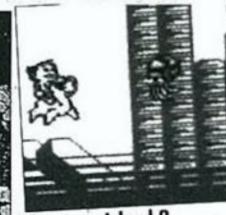


Darwing Duck Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres!



LES JEUX DE PLATEFORME

Talespin Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!



Adventure Island 2 Tina a été enlevée, Aidez HIGGIN'S à la retrouver parmi les 8 îles de l'archipel. Faufilezvous parmi les éscargots baveux, les serpents à sonnette et les araignées velues grâce à votre skateboard et vos Amis les dinosaures.



NEW CHESSMASTER Chessmaster offre 16 niveaux de difficulté, et une multitudes d'options ainsi qu'une qualité de jeu exceptionnelle. New Chessmaster, c'est encore mieux!

349F

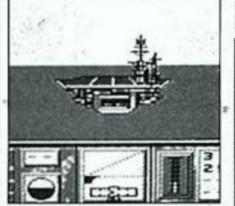
U

11

GAMEBOY



Tiny Toon Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques et passionnantes.



Turn and Burn Une superbe simulation de vol sur Gameboy. A bord d'un F 14, vous allez affrontez des MIG 27, MIG 29, A6 Intruder ... Des combats

aériens terribles et d'une réelle

intensité.



Double Dribble Le 1er jeu de basket où vous jouez toute l'équipe de 5 joueurs par Konami! Smash , Reverse, Slam Dunk, une simulation proche de la réalité!



Ferrari GP Challenge Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix



Populous Vous êtes un être suprème, vous contrôlez les forces élémentaires , les tremblements de terre, les inondations,...Vous contrôlez le monde...

LES ACCESSOIRES

Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome LIGHT MASTER Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir. ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy 99F

HANDY BOY

ACTION REPLAY PRO GAMEBOY 349
Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, 349F énergies, gameplay.

249F ACCUMULATEUR GAMEBOY Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy. 89F

ETUI GAMEBOY 129F LOUPE + GAMELIGHT 99F ADAPTATEUR AUTO



MICROMANIA



FATAL FURY A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de



l'impossible disposant de coups d'un autre monde!

puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles

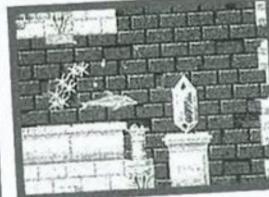
ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !



TURTLES NINJA 4

Le super jeu d'arcade qui fait fureur dans les salles sur votre console préférée. L'adaptation est simplement tabuleuse. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja: Kowabunga !!! ROAD

RASH 2 STREET OF RAGE 2 Le must de la Chacun des 4 course moto: combattants possède ses Jouer à 2 en propres caractéristiques : même temps, chacun sa moto, l'écran



ECCO LE DAUPHIN

Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!



LES NOUVEAUTES D'ABORD!



BULLS VS BLAZERS

Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs ioueurs du NBA.



AMAZING TENNIS

3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.



FLASHBACK

Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte!

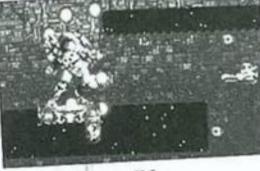
MICK AND MACK / GLOBAL GLADIATOR

Mick et Mack sont deux petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.



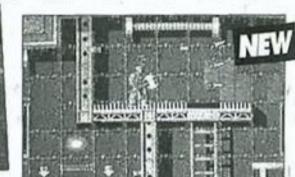
Sunset Riders

Vous êtes un chasseur de prime : vous partez à la recherche de bandits trés agressifs. Vous traverserez des réserves indiennes, une ville. ferez un voyage dans un train...



Thunderforce IV

La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur!



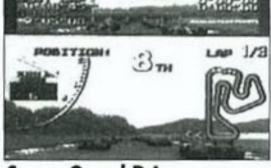
EX Mutant

Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir! Vous incarnez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de



Side Pocket

Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.



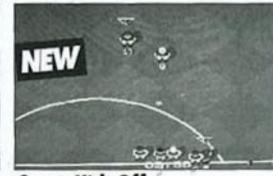
Senna Grand Prix

La suite de l'excellent Super Monaco GP.Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boites de vitesse.



PGA Tour Golf 2

7 parcours de golf à découvrir de toute urgence! Une fluidité et une animation 10 fois meilleure que le premier PGA.



Super Kick Off

NHLPA Hockey 93
Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football! Le nec plus ultra en matière de football!!

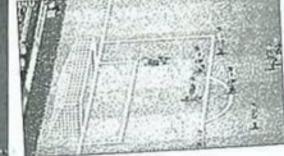
249F

159F

49F

499F

295F



European Club Soccer

La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat

395F 499F



Powermonger

Dirigez le monde! Vous régner sur des centaines d'habitants dans un monde vivant. Inventez des armes, épiez vos ennemis et menez vos amis sur les sentiers de la gloire!



Megalomania

Conduisez votre armée vers une victoire totale à travers différentes époques.Les texte à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must.



Lemmings

Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux aux Lemmings sans cervelle.

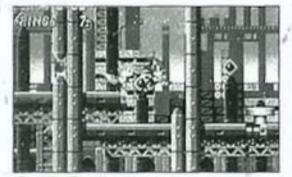


Extension Cord (Rallonge pour manette)

La City

Action Replay Pro





Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renord qui bien qu'il soit moins rapide n'en est pas moins futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2.



Tazmania

Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous.



Tiny Toon

Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



James Bond 007

La Pro Pad SV 434

Adaptateur 8Bits/16Bits

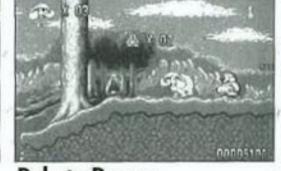
Menacer

4 niveaux d'action rapide et infernale vous attendent. Vous devrez affronter tous les anciens ennemis de Bond dans une course pour sauver le monde !



Mickey et Donald

Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



Rolo to Rescue

Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles.





Le Remote Controller + 1 Manette 249^F

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La 'Manette seule 145F



AICROMANIA

THE REAL PROPERTY.

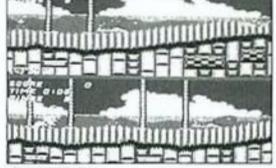
STREET OF RAGE

guerre totale pour sauver la

ville d'un affreux syndicat du

Deux ex-flics dans une

LE TOP 5 MICROMANIA



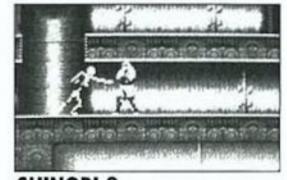
SONIC 2

TAZMANIA Taz le démon de Tasmanie est dépourvu

de natience, c'est un

vrai démon!

Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures!!



SHINOBI 2

Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires.



LES NOUVEAUTES D'ABORD



MICKEY MOUSE 2

Accompagnez Mickey dans des chateaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouets.

LES SIMULATIONS DE SPORT



TALESPIN

Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.

PLUS DE 100 TITRES MEGADRIVE A PARTIR DE 149 F

PROMOTIONS MEGADRIVE

Super Fantasy Zone Super Fantasy Zone Gynoug Wonderboy 3 Slime World Strider Shadow Dancer Super Hang On Moonwalker World Cup Italia Super Thunderblade Last Battle Alex Kidd Golden Axe 2 Cadash Risky Woods Predator 2 Terminator	3955 3955 1 3955	249F 149F 199F 199F 199F 215F 215F 215F 249F 249F 249F 249F 249F 249F
---	--	--

La Gamegear

+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge) + la Sacoche Micromania GRATUITE



PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des sto Putter Golf Slider Pengo Solitaire Poker Woody Pop Dragon Crystal Chessmaster Fantasy Zone Halley Wars Golden Axe Smash TV	cks disponibles) 245F 149F 269F 199F 269F 199F
---	--

LES JEUX DE PLATEFORME

Des passages secrets, des pièces fantastiques, des

adversaires violents et des potions magiques.

PRINCE OF PERSIA

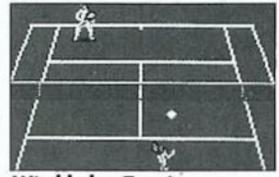
Indy Last Crusade Trouvez la croix de Coronado cachée quelque

part dans un labyrinthe de caves sinistres.

The Simpson's Des monstres visqueux et dégoûtants envahissent les corps humains!



Out Run Europa Préparez vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !



Wimbledon Tennis

Smash aériens, services canons, passings shots!, un mode d'entraînement et 4 tournois.

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL (16) 92 94 36 00 MICROMANIA VELIZY 2 MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

MICROMANIA FORUM DES HALLES MICROMANIA ROSNY 2

TEL 45 08 15 78 MICROMANIA NICE

TEL 42 56 04 13 MICROMANIA LA DEFENSE TEL 48 54 73 07 MICROMANIA LYON

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear 149F **BIG WINDOW** Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets. 79F LE WIDE MASTER Agrandit l'écran de votre Gamegear 99F Adaptateur Cartouche MASTER SYTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

Action Replay Pro Gamegear

TEL 34 65 32 91 TEL 47 73 53 23

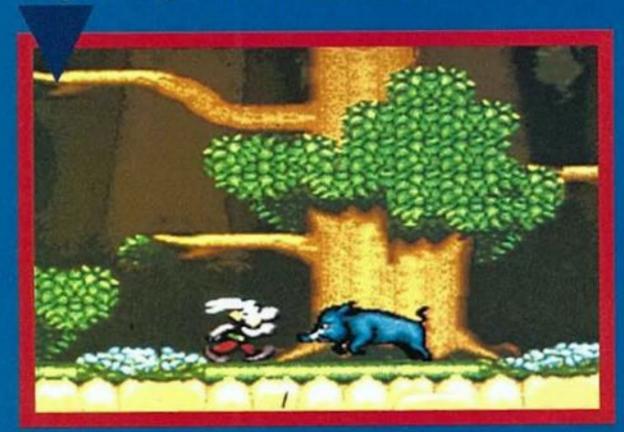
TEL 93 62 01 14 TEL 78 60 78 82

IMPORTANT: Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

SALON

Parmi les jeux marquants présentés à l'ECTS, le nouveau plates-formes d'Infogrames:
Astérix. Les aventures comicohistoriques du petit Gaulois Astérix et de son alter ego "légèrement" enveloppé, Obélix, vont faire des ravages sur Super Nintendo et Game Boy. Obélix vient d'être enlevé par les Romains, et c'est Astérix qui se porte volontaire pour retrouver son (gros) ami. La sortie en France est prévue pour le début de l'été.

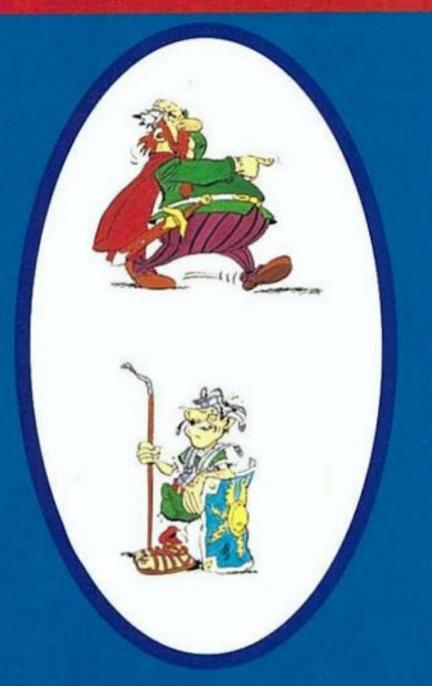
Dans la forêt qui entoure le village gaulois, il est fréquent de tomber nez à nez avec son repas. Ce sanglier va regretter d'être sorti tout seul.

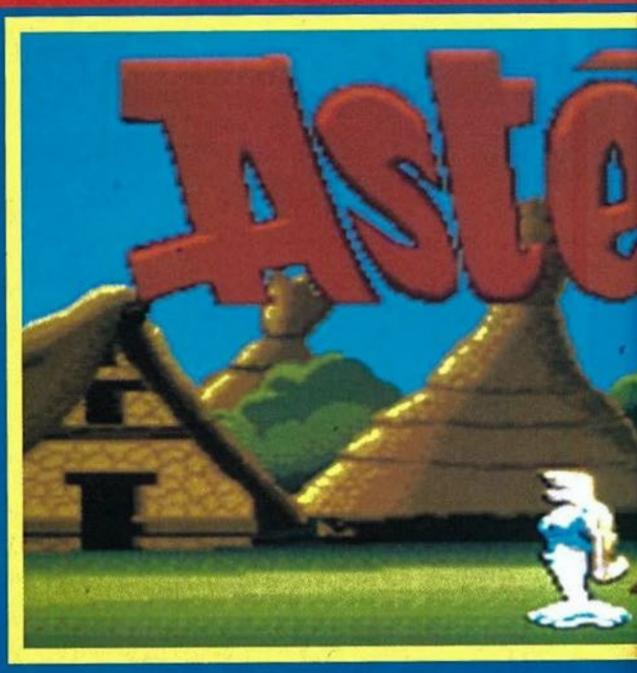




On se croirait au parc d'attractions Astérix. Ces montagnes romaines sont faites pour les valeureux Gaulois qui n'ont peur que d'une chose: que le ciel leur tombe sur la tête!

ECTS . ECTS . ECTS

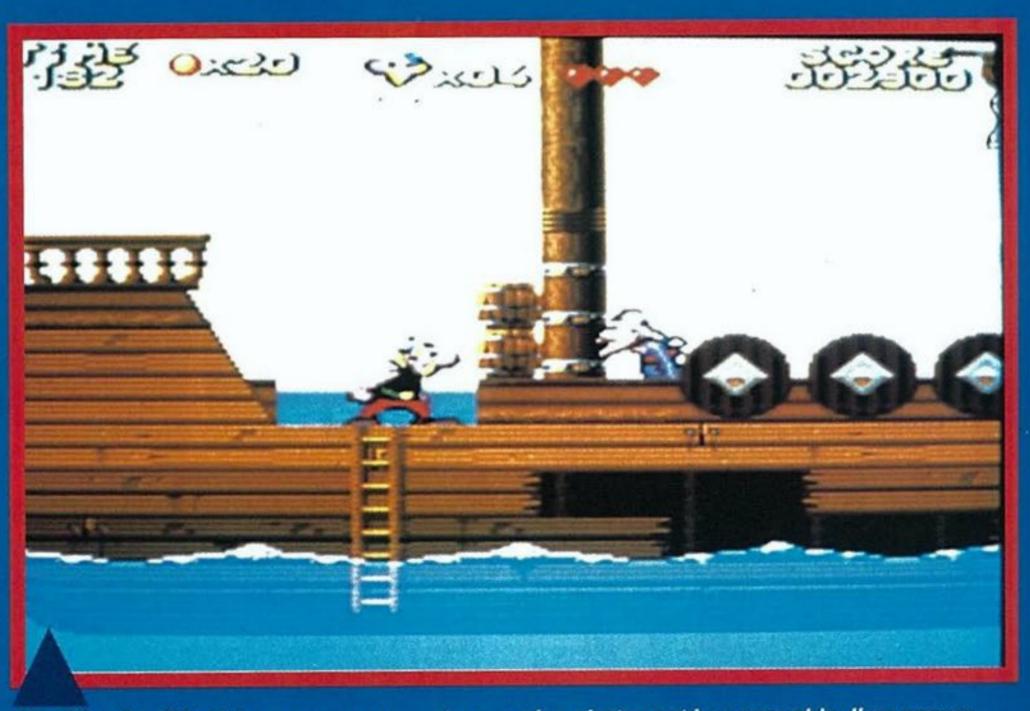




Courageux mais pas téméraire: le soldat qui se planque derrière son bouclier regrette le jour où il s'est engagé dans la plus puissante armée du monde.

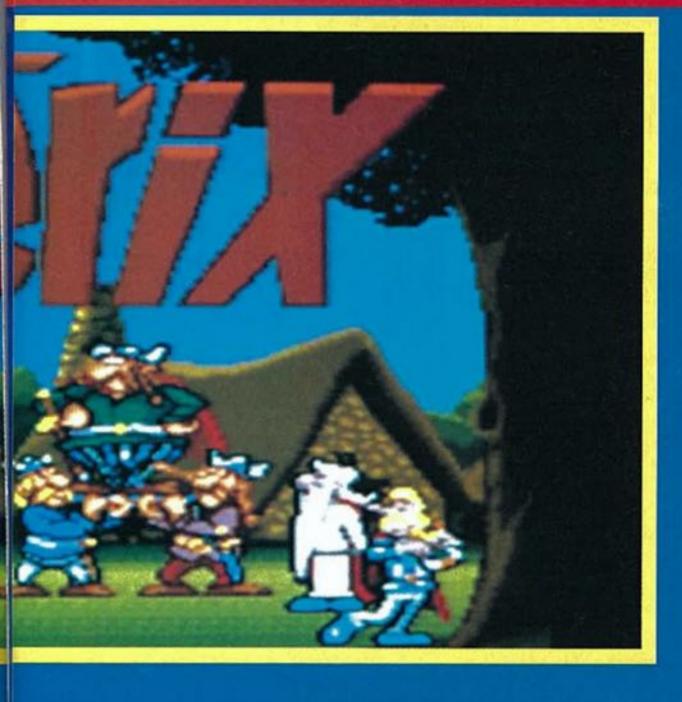
HISTOIRE D'U

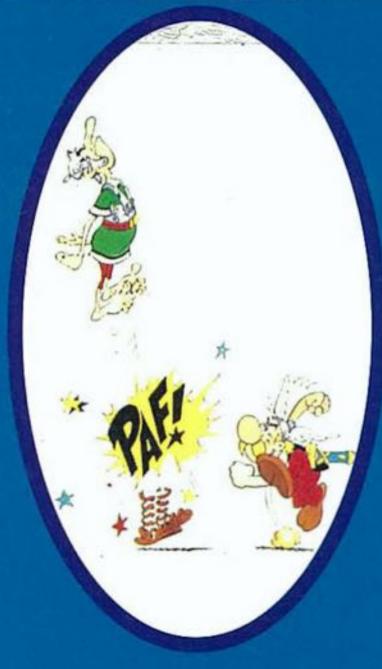
C'est en 1959 que la revue "Pilote" ouvre ses pages aux héros gaulois créés par René Goscinny (scénariste) et Albert Uderzo (dessinateur). Les deux compères ont écrit ensemble plus de 20 albums qui ont connu un succès grandissant. Les aventures d'Astérix le Gaulois ont été vendues à plus de 200 millions d'exemplaires à travers le monde, et traduites dans les principales langues, même



Une histoire d'Astérix sans une rencontre avec les pirates est inconcevable. Il va encore leur falloir se jeter à l'eau pour éviter que le bateau ne soit coulé...

ECTS • ECTS • ECTS





NE LEGENDE

en catalan, basque, islandais, gaélique et latin... Une récente étude de la Sofres révèle l'énorme popularité de ce héros en France. Il arrive en tête devant Tintin, Mickey, Lucky Luke, Donald et Gaston Lagaffe. Un parc d'attractions a même été ouvert il y a quelques années au nord de Paris. Infogrames offre une entrée gratuite dans ce temple d'Astérix pour chaque cartouche achetée.



La fusée Ariane vient de décoller! Les sandales du pauvre Romain ne font pas partie du voyage!



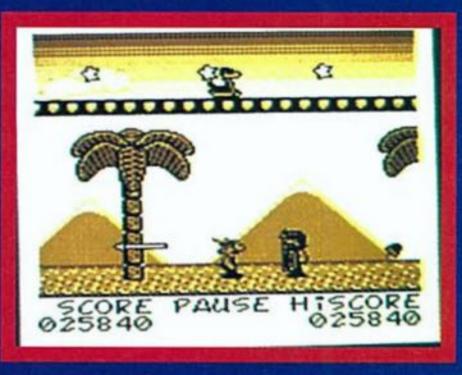
Pour sauver son copain, Astérix doit explorer quatre mondes composés de douze niveaux. Le temps joue contre lui.

SALON

ET LA VERSION GB...



Astérix en lutte avec une guêpe: ce n'est pas forcément le plus costaud qui gagne. Il faut être vif et précis dans ses coups.



A ma gauche, le petit Gaulois, bourré de potion magique. A ma droite, un légionnaire, qui va bientôt connaître les affres de la cohabitation.



Astérix marchant sur les eaux. La foi en ce qu'il croit être juste (chasser les Romains de son pays) lui donne des ailes!



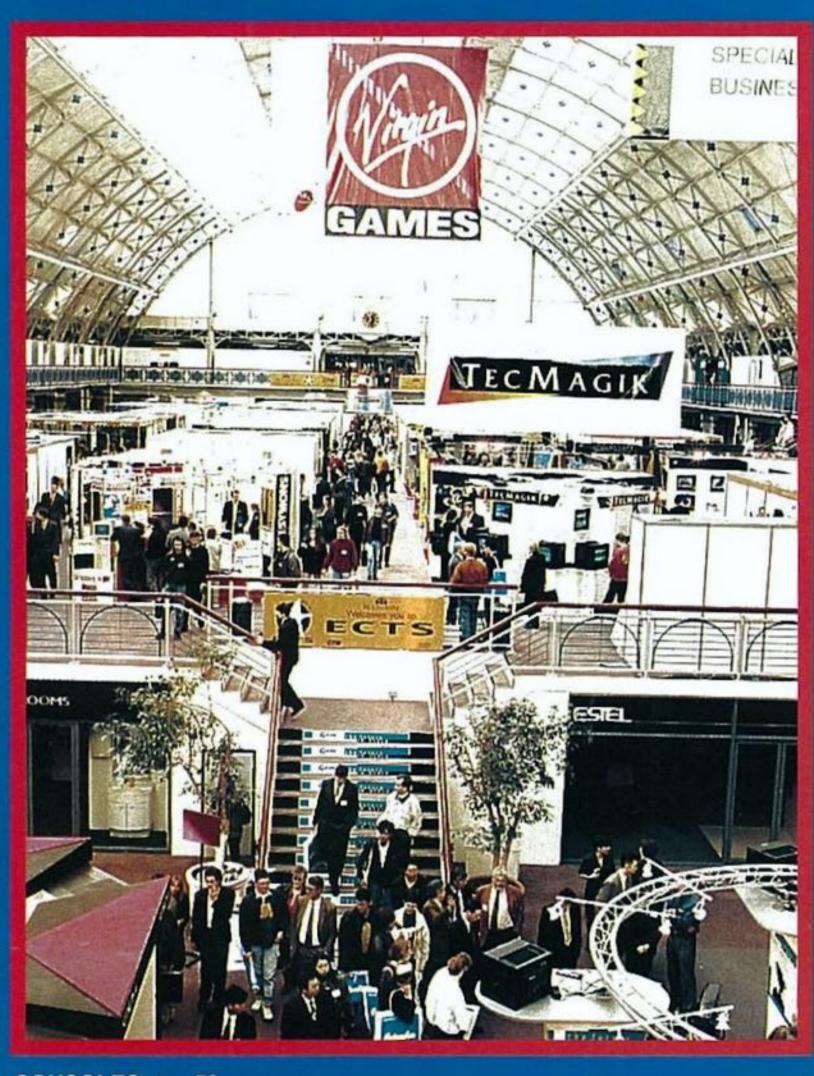
C'est la fin de l'aventure. Obélix vient d'être libéré par Astérix. Et, comme d'habitude, tout cela va se terminer devant un gigantesque banquet!

SALON

L'EUROPE ET LES

omme chaque année, se sont réunis à Londres les principaux acteurs de l'industrie des jeux vidéo en Europe. Il y avait, bien sûr, les éditeurs de jeux, tant sur ordinateurs que sur consoles, mais aussi les distributeurs de tous les pays de la CEE, curieux de voir les produits qu'ils commanderont dans quelques mois pour les proposer au public. On pouvait voir également quelques éditeurs japonais qui traînaient dans les allées du salon à la recherche de distributeurs ou de produits occidentaux à distribuer au Japon. Enfin, on pouvait rencontrer, évidemment, les représentants des différents magazines dédiés aux consoles et ordinateurs, qui se pressaient dans les allées, alléchés par les nouveaux jeux présentés. Malgré une orientation internationale, avec la présence d'éditeurs nippons et américains, les Européens étaient les plus nombreux et, parmi ceux-ci, les Anglais étaient les plus représentés de la Communauté.

Cette année encore, pas de cartouche sublissime, pas de trace du jeu de l'année (et encore moins de la décennie) car, la plupart du temps, les éditeurs réservent la primeur de leurs meilleurs jeux pour le CES, un salon beaucoup plus important qui se déroule aux Etats-Unis. Les jeux présentés dans ces pages ne sont guère nombreux. En effet, la plupart des éditeurs se contentaient de montrer pour la énième fois des jeux dont on parle déjà depuis des lustres! Les titres qui suivent sont soit nouveaux, soit bénéficient d'importantes améliorations depuis une précédente version.



PSYGNOSIS



sygnosis est un des éditeurs les plus innovateurs. A côté de recherches sur les jeux de demain, très fortement orientés CD-Rom et à base d'images de synthèse, cet éditeur confirme son intérêt pour ce qui marche le mieux dans le marché ludique actuel, à savoir les consoles! DRACULA, basé sur le film de Coppola, a bien progressé depuis le dernier CES. Autant la version Mega CD du CES était plutôt décevante, autant celle qui était montrée à l'ECTS était très intéressante. A chaque fois que l'on pénètre dans une nouvelle pièce du château, une animation nous permet de voir la pièce en 3D tourner sur ellemême d'une manière époustouflante. Il s'agit d'un jeu d'action. A fur et à mesure que vous progressez, vous devez éviter toutes sortes de pièges et affronter fantômes, goules et squelettes...







Dracula (MCD).



ECTS . ECTS . ECTS

EUX VIDEO

TECMAGIK

résolument console, qui, après avoir pratiqué une politique axée sur les machines de Sega, a décidé de se tourner aussi vers la 16 bits de Nintendo. Sur ces machines étaient annoncés SYLVESTER et TWEETY, ou Titi et Gros Minet. Adapté du dessin animé, il met en scène Gros Minet qui passe son temps à pourchasser Titi à travers toute le maison de grandmère! PINK PANTHER, ou la

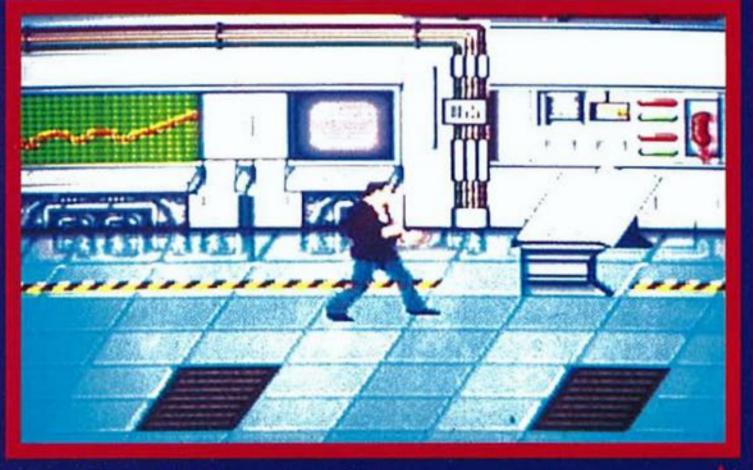
Panthère rose, est également inspiré directement du célèbre dessin animé, lui-même basé sur le film de Peter Sellers.

Enfin, une autre cartouche est également prévue pour la Super Famicom. Inspirée des films d'un professionnel des arts martiaux, Steven Seagal, elle prend place dans un futur sombre où une méga-corporation a pris le contrôle du monde. Incarnant Seagal, vous luttez contre les sbires des despotes.



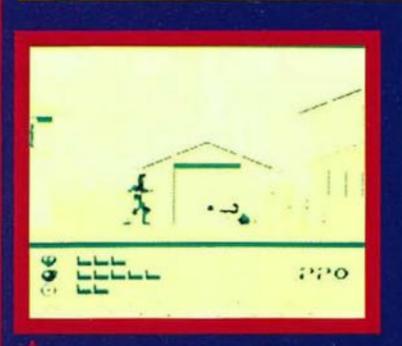


Pink Panther (SFC).



Steven Seagal (SFC).

STORM



et éditeur est en train de mettre la dernière main à l'adaptation d'un film, "Lawnmover Man II", qui n'est pas encore sorti sur nos écrans. Deux versions sont en cours de développement, une pour la Megadrive et l'autre pour la Super Famicom. Des versions Master System, Game Gear et Game Boy sont également prévues.

Lawnmover Man II (GB).

INTERDIT AUX NANAS!

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

TOUT CE QUE
TU DOIS SAVOIR!

POUR ASSURER AVEC LES FILLES!

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER!

36 68 21 01



TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE!

> Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK'
et d'autres K7
des Body board
des leçons de surf...



Plonge dans l'aventur vague

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTE LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console
SEGA Megadrive ou
NINTENDO 16 bits

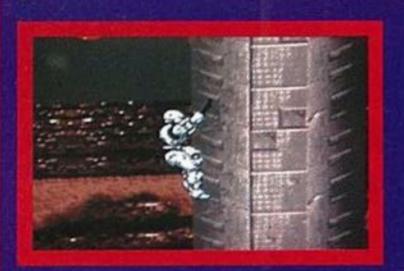
OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE!

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute. Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA

CODE MEDIA: 161

ACTIVISION



obocop Versus Terminator met en scène les aventures de Robocod au pays des Terminator. Gros flingues et grenades sont au programme!





Robocop vs Terminator (SFC).



DANS LA SERIE "CIRCULEZ, Y'A **QUELQUE CHOSE A VOIR!"**

ertains éditeurs de jeux - les bougres - sont quelque peu taquins! A chaque salon, il y en a toujours un ou deux qui nous montrent un jeu mais qui interdisent d'en prendre des photos, ou, pire, qui déclarent avoir un nouveau jeu mais ne pas pouvoir nous le montrer!

Voici donc le Top Editeur Taquin (T.E.T.) de ce salon!

· Virgin avec un jeu superbe, Le Livre de la jungle, pour MD, mais "top secret", donc pas (encore) de photos.

· Gremlins avec une série de jeux pour Megadrive et SFC. On pouvait voir notamment une simulation de voitures de courses (Williams Renault Grand Prix) et un un jeu basé sur le groupe de zazou Madness et la version de ZOL sur consoles. Les fabuleuses musiques de ce groupe composent la bande-son du jeu.

· Ocean, enfin: "On peut rien vous montrer mais on est en train de faire un truc qui va révolutionner l'industrie des petits Mickeys animés", autrement dit la version console de JURASSIC PARK.

DOMARK



Desert Strike (SMS).

n juin, les possesseurs de Megadrive pourront s'essayer à MIG 29, la dernière simulation de vol du moment.

Cette simulation du dernier chasseur mis au point par l'URSS utilise des animations polygonales. INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE devrait être disponible dans toutes les bonnes boulangeries à partir du mois de juillet. A réserver aux amateurs de rugby! Domark persévère dans le domaine des simulations avec

Formula 1 Champions. Vous avez toujours rêvé, comme Robby, de ridiculiser Prost et de mettre la pâtée à Senna: cette cartouche va vous permettre de progresser dans l'art difficile de ne-pas-planterdes-caisses-qui-coûtent-plusieurs-millions-de-zlotysdans-les-tournants! Ce jeu sera également commercialisé sur Game Gear et sur Master System au mois d'août. DESERT STRIKE est prévu pour septembre sur Master System.





International Rugby (MD).

Mig 29 (MD).



Desert Strike (GG).

EUK VIDEO

CORE



Son of Chuck (MD).





a suite de Chuck Rock, SON OF CHUCK, était présentée lors du salon. Les mêmes principes ont été conservés: animations rigolotes et soignées, décors préhistoriques... THUNDERHAWK est une simulation d'hélicoptère pour Mega CD, assez rapide mais manquant un peu de relief!



ThunderHawk (MD).



ACCOLADE

UBI

Sur le stand Ubi, on pouvait jouer à une nouvelle version de HUMAN GRAND PRIX. Ubi a demandé à l'éditeur japonais de modifier plusieurs éléments du jeu afin d'en améliorer la jouabilité. et éditeur annonçait la disparition de son label console, Ballistix, pour ses prochains jeux 16 bits. Ces derniers sortiront désormais directement sous la marque Accolade. Rien de très nouveau chez eux puisque la plupart des jeux présentés l'avaient déjà été lors du dernier CES au mois de janvier.



SUPER NINTENDO

Jeux fonctionnant uniquement avec adaptateur

TOP ACTION

ADDAM'S FAMILY II	475
BLUES BROTHERS	495
STAR FOX	495
STAR WARS	495
TERMINATOR	445
Market Control of the	

TOP BASTON

I OF DASI	
DEAD DANCE	595
DRANGONBALL Z II (JAP)	625
FATAL FURY	495
RANMA 1/2 II (JAP)	625
SONIC BLASTMAN	445

AMAZING TENNIS	390	POPULOUS	345
ANOTHER WORLD	390	PRINCE OF PERSIA	390
AXELAY	390	PRO ACTION REPLAY	445
BATMAN RETURNS	445		445
BILL LAIMBER'S BASKET	290	ROBOCOP 3	390
BRASS NUMBER (JAP)	390	SHANGHAÏ II	390
BRAWL BROTHERS (R.B.II)	445	SIMEARTH	495
BULLS VS BLAZERS	445	SOULBLAZER	390
CALIFORNIA GAMES II	390	STREET FIGHTER II	390
CHUCK ROCK	390	4 N 3 N 3 N 3 N 3 N 3 N 3 N 3 N 3 N 3 N	390
COOL WORLD	390	SUPER DOUBLE DRAGON (JAP)	390
CYBERNATOR (VALKEN)	445	SUPER CONFLICT	390
HOOK	390	SUPER OFF ROAD	390
HUNT FOR RED OCTOBER	390	SUPER STRIKE EAGLE	425
KING ARTHUR WORLD	445	SUPER VALIS IV	425
LOONEY TUNES (BIP BIP)	390	TECMO NBA BASKET	525
MARIO KART	390	TINY TOONS	390
MICKEY MAGICAL QUEST	445	TOM AND JERRY	390
NBA ALL STAR CHALLENGE	445	TORTUES NINJA IV	390
NCAA BASKET BALL	390	TOYS	425
NHLPA HOCKEY 93	390	UNIVERSAL SOLDIER	445
OUTLANDER	425	WAYNE'S WORLD	425

NEWS EN DIRECT DES U.S.A...

ALIENS 3 - BUBSY - EQUINOX - FIRST-SAMURAÏ - LOST VIKINGS - MECHWARRIOR ROCKY AND ROCKY - SUPER BATTLETOADS - TAZMANIA

...ARRIVAGE TOUS LES 48 HEURES

GENIAL! L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F.
Pour l'achat d'un jeu 99F.

Pour commander appelez au : (1) 42 94 06 09

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 11H à 19H



MAGASINS CONTACTEZ-NOUS! FAX 42 94 08 44



Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX	112222112111111111111111111111111111111		
		☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F ☐ CARTE BLEUE NUMERO		
		Date d'expiration		
***************************************	**************	JE POSSEDE :		
		O GAMEBOY O MASTER SYSTEM		
Port et emballage TOTAL A PAYER Jeux envoyés par colissin	+25F	O MEGADRIVE O SUPER NINTENDO O SUPER FAMICOM O AUTRE		
NOM	PRENOM	ADRESSE		

CODE POSTAL ______ VILLE _____ TEL _____

1 4 20

1 = 1/5

n ne peut vraiment pas dire qu'il ne se passe rien dans le monde vidéoludique: les nouvelles consoles se succèdent à un train d'enfer. Celui de Sega (le train) achève après-demain son

tour de France et Mario nous fait l'honneur d'apparaître sur le grand écran. Si ça vous branche d'en savoir plus, lisez donc les News du mois.

David Téné

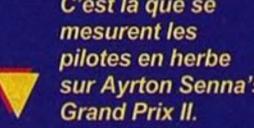
UN TRAIN PEUT CACHER

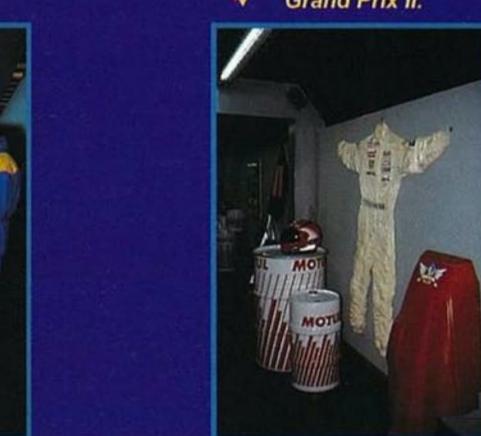
e train Sega termine son tour de France les 8 et 9 mai à Paris. Alors, si vous habitez l'Ile-de-France, rendez-vous vite à la gare Montparnasse. Les quatre wagons qui accueillent les joueurs sont particulièrement bien décorés. Jetez donc un œil sur les photos qui accompagnent cet article. Enfin, signalons que les petits malins qui y sont déjà allés ont pu découvrir en avant-première la Megadrive Il ainsi que le Mega CD II qui trô-

Défi sur Sonic 2.

naient en bonne place sous une cloche de verre. Ces deux bijoux devraient être disponibles à partir du mois de septembre. Mais ne vous affolez pas: techniquement, la Megadrive II n'apporte rien de plus que le modèle actuel, si ce n'est un look entièrement revu. Ceux qui n'ont pas encore de Megadrive auront la possibilité de se procurer un ensemble Megadrive/Mega CD homogène au design particulièrement réussi.

> C'est là que se mesurent les pilotes en herbe sur Ayrton Senna's







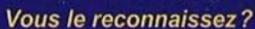
Le premier wagon regorge de consoles qui permettent d'essayer les titres les plus récents.

SCOOP: LA CONSOLE COMMODORE

ommodore se lance dans la console! La société américaine, qui s'est fait un nom dans le monde du jeu micro-informatique grâce à ses C64 puis à ses Amiga, s'apprêterait à lancer, cet été, une console équipée d'un CD-Rom. Alors, là, vous vous dites: ils vont nous refaire le coup du CDTV. Pas du tout: le "CD-Amiga", comme l'appellent les Anglais, serait une vraie console, avec des joypads et tout et tout! A l'intérieur, on y trouverait un microprocesseur Motorola 68020 comme celui de l'Amiga 1200. Le succès de ce dernier et l'intérêt que lui portent les éditeurs, notamment britanniques, ne seraient pas étrangers à ce choix. Les jeux

sortiraient alors en version disquette pour l'Amiga 1200 et en CD-Rom pour le "CD-Amiga". Autre point d'importance: Virgin serait en négociation avec Sega et Acclaim pour adapter certains des titres Megadrive à l'Amiga. On peut alors imaginer que les cartouches sortiraient en disquette et que les titres CD seraient disponibles en version Mega CD d'une part, et "CD-Amiga" d'autre part. Quant au prix de la bête, il serait inférieur à 2 000 F! Mais attention! toutes ces informations sont à prendre au conditionnel car elles ne proviennent pas d'une source officielle. Gilles Mendel, directeur général adjoint de Commodore France, se refuse pour l'instant à tout commentaire.







La Megadrive II et son nouveau Mega CD...





Remarquez le look des moniteurs...

eux qui nous lisent depuis quelque temps se souviennent sans doute de l'article que nous avons publié sur le Quasar, dans Consoles+ 13 (avec Sonic 2 en couverture). Eh bien! le premier centre similaire français, qui répond au doux nom de Zapatak (pour "zapper" et "attaquer"), a ouvert ses portes, cet automne, à Clermont-Ferrand. Deux mille cinq cents personnes y ont déjà disputé onze mille parties (soit environ quatre par joueur). Rappelons le principe: deux équipes, en général les rouges et les verts, s'affrontent pour une bataille "grandeur nature" dans un lieu sombre, où sirènes et girophares sont légion. Chacun des opposants est muni d'une sorte de dossard relié à

une arme dont le tir est un faisceau laser. Sur cette combinaison se trouve un boîtier qu'il faut viser pour toucher l'adversaire et, donc, marquer des points. Vous avez compris, cela permet de "jouer" à la guerre sans se faire mal! A la fin de la partie, qui dure vingt minutes, un compte rendu informatisé est distribué à chacun des combattants: on peut y visualiser les coups portés sur les autres, le pourcentage de tirs réussis et, bien sûr, le score. Si vous habitez l'Auvergne, ou si vous y passez vos vacances, ne manquez pas de vous y rendre, vous ne le regretterez pas. Coût d'une partie: moins de 50 F. ZAPATAK: 56, avenue du Brezet, 63000 CLERMONT-FERRAND Tél.: 73.90.72.49.



Entrez dans l'univers de Zapatak.



LES POUPEES DU SOLEIL-LEVANT

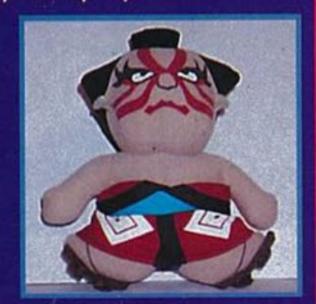
ue les accros de Street Fighter II se réjouissent! Des poupées de chiffon à l'effigie des héros de leur jeu culte viennent de voir le jour. Et vous savez quoi? On peut les trouver en France. Si, si! C'est la société WDK, agent exclusif de Capcom, qui se charge de les

importer dans l'Hexagone. Pour le moment, six d'entre elles sont disponibles: Chun-Li, Ryu, Guile, Honda, Blanka et Balrog. Les autres arriveront dès le mois prochain. Leur prix de vente est raisonnable: 50 F environ. Pour tout renseignement, appelez le (1) 48.33.48.05.



Les combattants de Street Fighter II sont dorénavant disponibles sous la forme de petites poupées.





7, Venelle Benjamin Franklin 91000 EVRY >> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade

OKAZ'- ECHANGES **REPRISES - LOCATIONS**

Nintendo

BOMBER MAN TINY TOONS STAR WARS us Strange world TETRIS 2 Baseball 2020 Sonic Blastman STRIKE EAGLE Dragonball ZII ETČ ... ETC ...

FATAL FURY (US) 549 F **EXHAUST HEAT 2** 549 F 525 F Cybernator (VALKEN) DEAD DANCE! 549 F STAR FOX (US) 549 F 495 F POP'N twin bee 590 F RANMA 1/2.2 525 F Tecmo Super NBA HUMAN G.P. 525 F 549 F S. VOLLEYBALL 2

OCCASIONS REPRISES **ECHANGES**

Telephonez!

SENGOKU 2 1290f 3CountBout 1390f FATALFURY2 1290f S.SIDE-KICK 1290f ART of FIGHT 1090f

M E G A

TURTLES **TOONS** H BACK FATAL F U R Y

RESERVEZ

VOTRE JEU 25 60.77.68.95

VENTE PAR CORRESPONDANCE Pour commander avec votre CARTE BLEUE- Cheque-Mandat

RENSEIGNEZ-VOUS

OUVERT de 10h30 à 19h30 sauf Dim. et Lun. matin

NEWS

CHUT! Y A ROBBY QUI CAUSE DANS LE POSTE!

e n'est pas la première fois que je vous parle d'émissions radio qui traitent de jeux vidéo et je pense d'ailleurs que ce ne sera pas la dernière. Animée par Guy Courthéoux et Rémi Castillo, "Console-nous" passe tous les mercredis de 12 h à 12 h 30 sur Radio Tour Eiffel (95.2 FM). Et ce n'est pas tout: Consoles+ est invité le dernier mercredi de chaque mois. C'est Robby lui-même qui cause dans le poste, présentant les coups de cœur de la rédaction. Alors, si vous voulez entendre notre vénéré rédac'chef adjoint, collez l'oreille à votre poste de radio le 26 mai prochain.



Robby (à gauche) aux côtés de Rémy Castillo, animateur de "Console-nous".

COWABUNGA: MANGEZ DES PIZZAS!

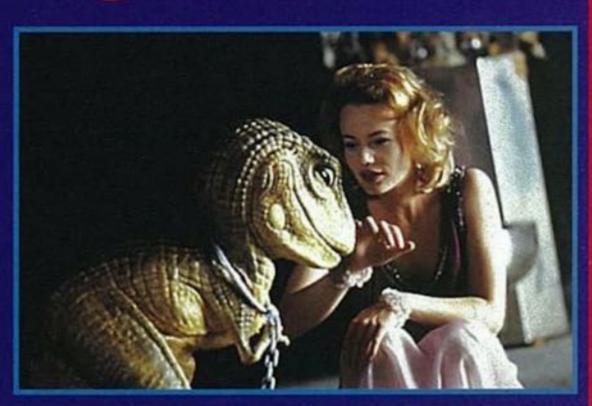
hicago est réputée pour ses pizzas pas comme les autres. Elles semblent très épaisses à première vue, mais c'est parce qu'en fait, elles sont abondamment garnies... Miam! Si je parle de pizzas dans Consoles +, il doit bien y avoir une raison. La voici, la voilà. Les restaurants Chicago Pizza Pie Factory et Chicago Meatpackers proposent une initiative très originale: en plus des animations destinées aux plus jeunes comme les clowns ou les magiciens, il est possible de jouer sur une Megadrive en attendant sa pizza! Ça se passe les mercredis, samedis et dimanches, le midi uniquement, au Chicago Meatpackers (8, rue Coquillière, 75001 PARIS -Tél.: 40.28.02.33), les samedis et dimanches au Chicago Pizza Pie Factory des Champs-Elysées (5, rue de Berri, 75008 PARIS - Tél.: 45.62.50.23) et les mercredis et samedis au Chicago Pizza Pie Factory de Montparnasse (9, bd Edgar Quinet, 75014 PARIS - Tél.: 43.21.73.06).

MARIO: LE FILM!

es adorateurs de Mario vont être ravis. Le film, qui met en scène tous les personnages de ses aventures, doit sortir en France au mois de juin. Le scénario est à peu près le suivant: les dinosaures ne sont pas morts et vivent dans un univers parallèle, à New York. Leur but: fondre leur monde reptilien au nôtre. Les seuls à pouvoir les arrêter sont, vous vous en doutez, les frères Mario et Luigi. Ils auront à franchir de nombreux

obstacles et devront affronter les terribles Goombas, hommes de main de l'infâme Koopa... Leur mission consistera également à délivrer la princesse Daisy. Comme vous pouvez le constater, les principaux éléments qui ont fait le succès des différentes versions vidéoludiques de Super Mario sont ici présents. Espérons que l'animation des personnages de Super Mario Bros, le film, soit à la hauteur de Super Mario Bros, le jeu vidéo.

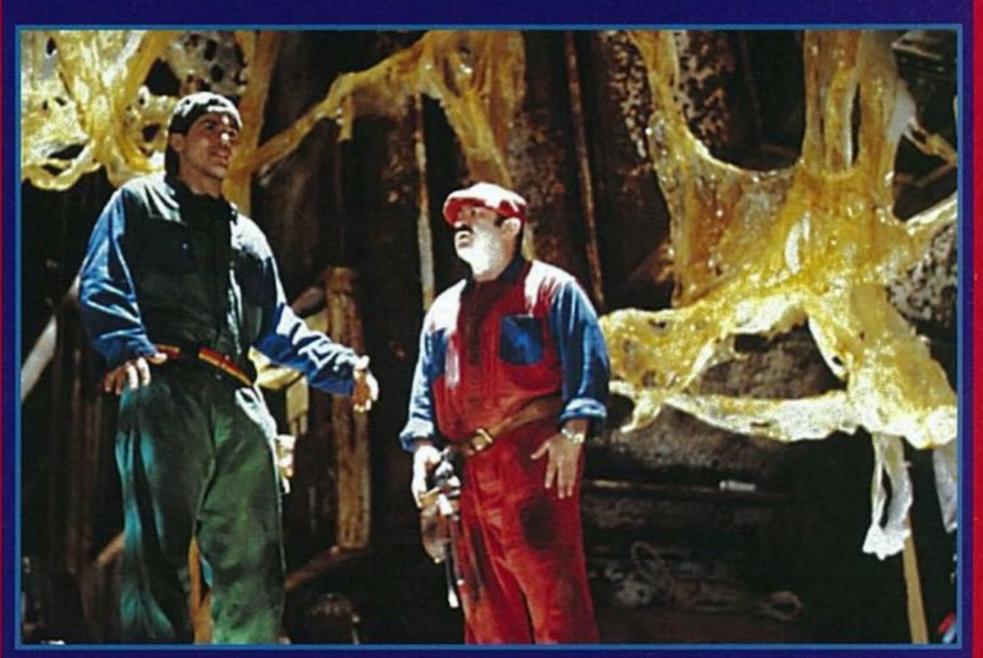




Voici la princesse Daisy et l'adorable Yoshi.



Une horde de Goombas est à vos trousses...





Et voilà les deux compères: Luigi et Mario.

DES JEUX NES SUR SUPER NES

n adaptateur portant le doux nom de Super Deck et permettant d'utiliser des cartouches NES sur une Super Nintendo devrait sortir dès le mois de septembre. L'intérêt? Ceux qui disposent d'une cartouchothèque 8 bits et qui ont craqué pour la 16 bits peuvent revendre leur NES en étant sûrs de continuer à faire tourner leurs jeux. Quant à ceux qui

n'ont pas de NES mais qui sont attirés par des titres qui n'existent que pour la 8 bits, comme le classique Tetris ou les premiers Super Mario (1, 2 et 3), ils pourront l'utiliser directement sur leurs consoles. Le Super Deck en est encore au stade de prototype mais nous vous en reparlerons dès qu'approchera la phase de commercialisation.





Cet adaptateur magique qui sortira en septembre permet d'utiliser des cartouches NES sur une Super Nintendo.

MINI-CONCOURS DELUXE

icrofolie's et le Burger King de Versailles organisent un concours de jeux vidéo qui a lieu en ce moment, depuis le 5 mai et jusqu'au 6 juin prochain. Les épreuves se déroulent sur Megadrive avec des titres non encore définis à l'heure où

j'écris ces lignes. Il y a plus de 200 prix à gagner, dont un téléviseur et un CD-I Philips pour le premier. Pour participer, il suffit de s'inscrire aux sélections générales, et ce jusqu'au 15 mai. Burger King: 5/7 rue du Maréchal Foch, 78000 Versailles.

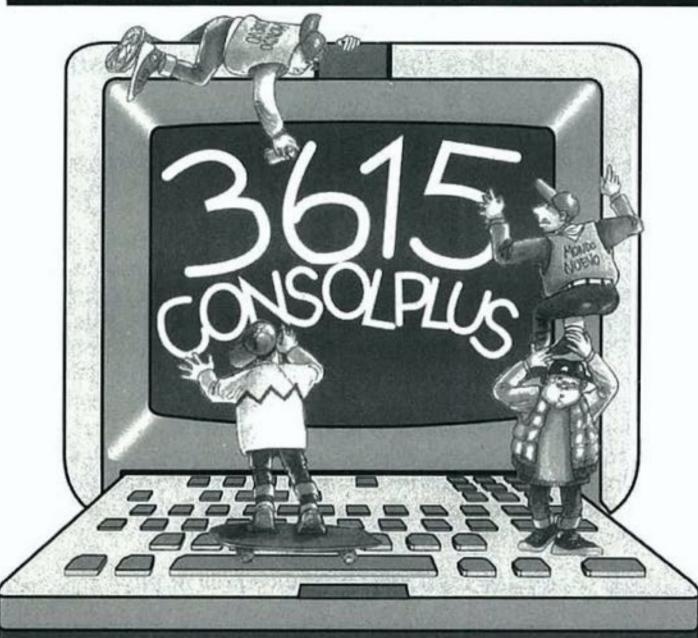
LES JEUX VIDEO

e saviez-vous? Dans le "Top 50" anglais figurent deux "chansons" particulièrement originales: l'une s'appelle Tetris et l'autre Super Mario Land. Et devinez quoi? Ce sont les musiques des jeux retravaillées sur synthé et arrangées façon rap. On n'arrête pas le progrès... Voilà comment certains producteurs ont trouvé le moyen de gagner de l'argent en exploitant des thèmes musicaux très populaires auprès des jeunes.

BAISSE DE PRIX

i, comme nous à la rédaction, vous êtes séduit par bon nombre de jeux NEC, c'est le moment de vous procurer cette machine. La Core Grafx vient de passer à 290 F en version de base et à 390 F la puissance pour (1 console, 1 adaptateur 5 joueurs, 2 joypads, 1 jeu)! Génial, non? Quant à la GT (la portable) et la PC Engine Duo, leurs prix sont respectivement fixés à 1490 F et 2190 F. Alors, profitez-en, c'est le moment.

Pour vendre tes anciennes cartouches, acheter des news et commander tes imports au meilleur prix



Mate les tarifs!

JEUX SUPER NES 449,00F

ADAM'S FAMILY 2 STREET COMBAT SHADOW RUN

IFUX SUPER FAMICOM **589**,00F

DRAGON BALL 2

POP N'TWIN BEE DEAD DANCE NIGEL MANSEL AIR MANAGEMENT **CAPTAIN TSUBASA 4** SUPER BOMBER MAN SUPER DUNK STAR FIRST SAMURAI SEPTENTRION **GOLDEN FIGHTER 2** KIMARO ADVENTURE

Mate les tarifs!

JEUX MEGA DRIVE 395,00F

TINY TOON adventure GLOBAL GLADIATOR **AMAZING TENNIS** SWITCH RANMA 1/2 MAGIC LEGEND 3 EYES POP'N LAND HARD BALL III **FLASH BACK** NINJA GAIDEN **TURTLES IV** SUPERMAN

JEUX NEO GEO 1290,00F

OUT LANDER

FATAL FURY

SENGOKU 2 ART OF FIGHTING **FATAL FURY 2** SIDE KICK

Exclusif!

Sur ton 3615 Consolplus, si tu es bloqué dans un jeu, viens demander ton code ACTION REPLAY. Maître COSMIC te le donnera.

ON RACHETE	
TES CARTOUCHES	S : PINCE MO
SUP. NINTENDO	JE RÊVE
SUPER NES 200F	
DRIVE 130/150F	
CONSOL PLUS	41-1

COMMANDE avec

3615 Consol PLUS SITUES NE(E) AU MOIS DE MAI

 Occasions garanties 3 mois. MINITEL_UN CABEAU
T'ATTEND II • Frais de port gratuits

Livraison en 48h. • Les meilleurs prix

• Le plus grand choix C'est ca être nº1

Mer Cedex	

A retourner à CONSOL PLUS - BP 2 Nom - Prénom		Ner Cedex
Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F	Total	
Réglement : Je joins	mandat ou utant 30FF, soit par Co expir	arte Bleue e / \$

3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.

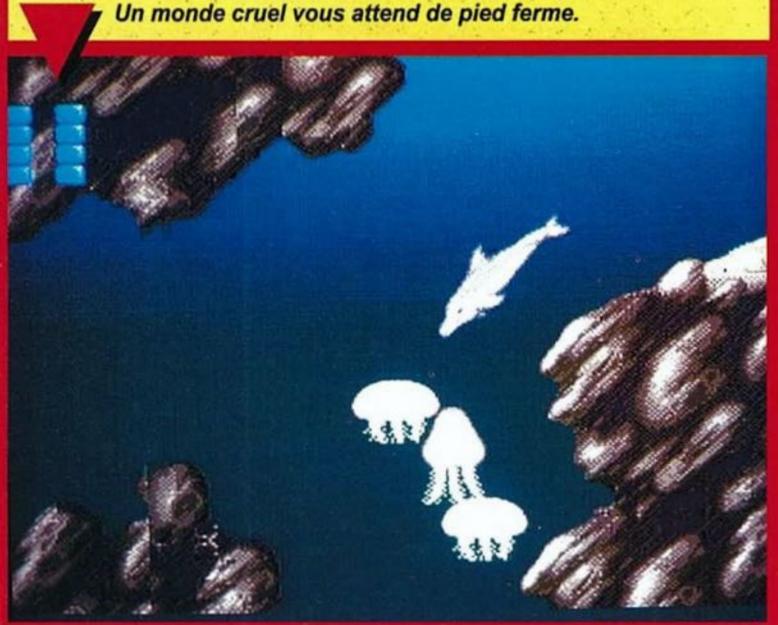
Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

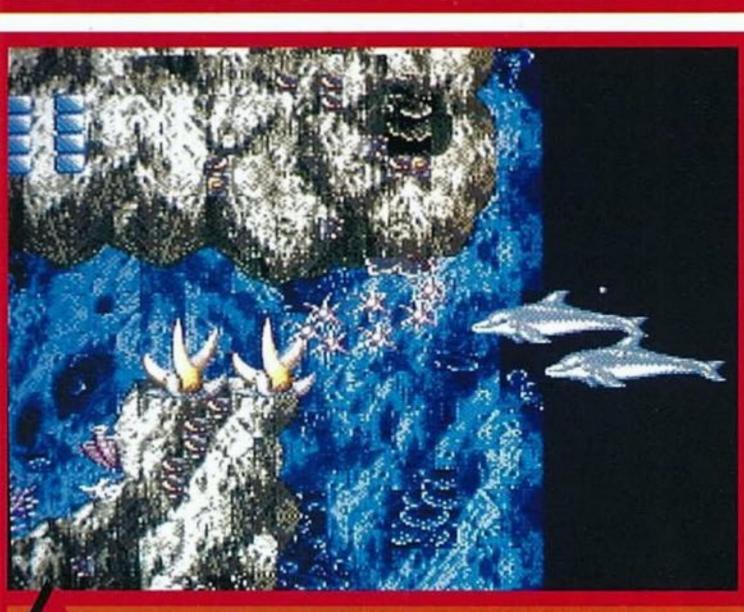
AIDE DE JEU - AIDE DE JEU - AIDE DE JEU - AID

Après de longs mois d'absence, la rubrique "Aide de jeu" revient ce moisci avec le sublime Ecco The Dolphin, le jeu "écolo" de Sega. Vous pourrez enfin savourer la fin de ce soft sans passer de longues nuits blanches à ingurgiter des tonnes de café. Allez, bon courage et à bientôt!

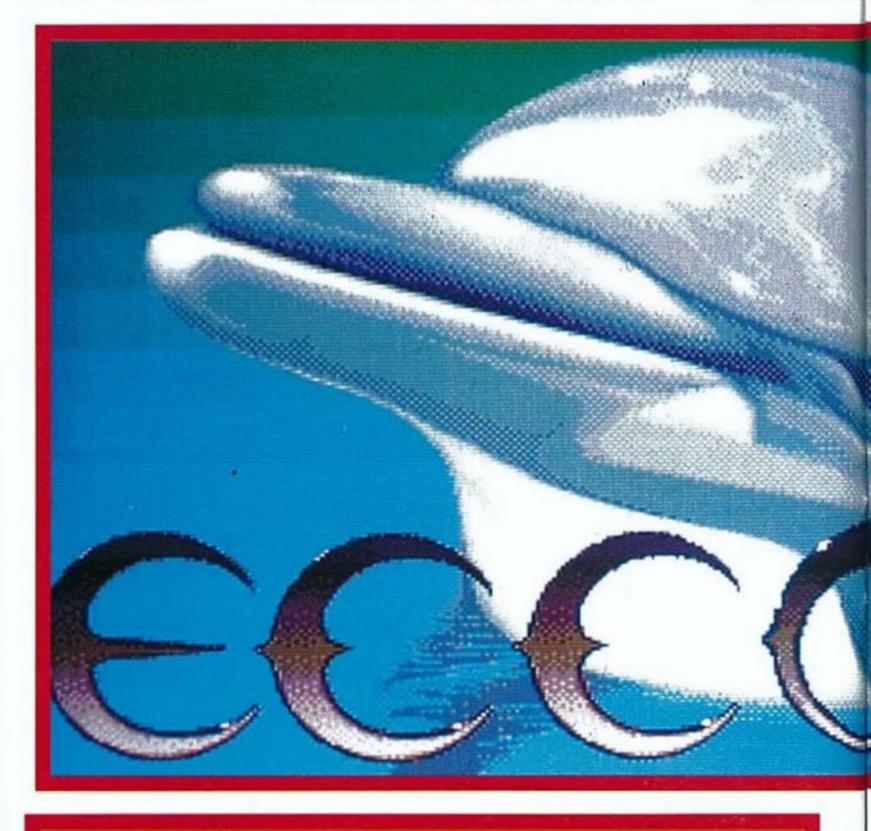
L'HISTOIRE D'ECCO

Il y a fort longtemps, la fameuse cité engloutie d'Atlantide menait un combat acharné contre Vortex, plus connue sous le nom de Cassandra, planète de la constellation de Pégase. Atlantis fut battue. Ne s'avouant pas vaincue, elle créa des cristaux pourvus de messages adressés, selon la prophétie, à "l'élu", dauphin extraordinaire reconnaissable à la constellation de Pégase qu'il porte sur le front. Ces messages vont l'aider à détruire Vortex. En effet, celle-ci nuit terriblement à l'équilibre écologique de la mer car, en croisant la Terre tous les cinq cents ans, elle dévore la faune marine. Vous allez donc incarner ce messie et anéantir la planète Vortex. Votre aventure commence au moment où celle-ci croise la Terre en "aspirant" le monde marin. Désormais, à vous de jouer!





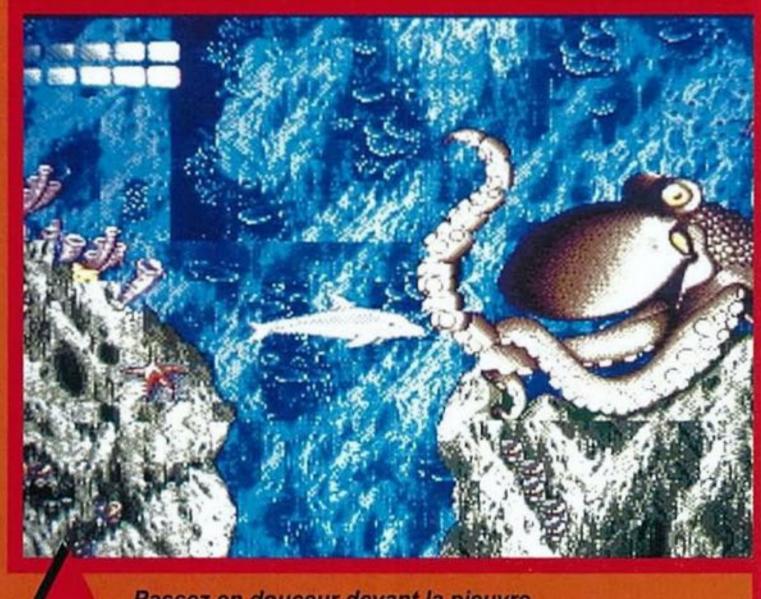
Poussez le cercle d'étoiles avant de passer vous-même.



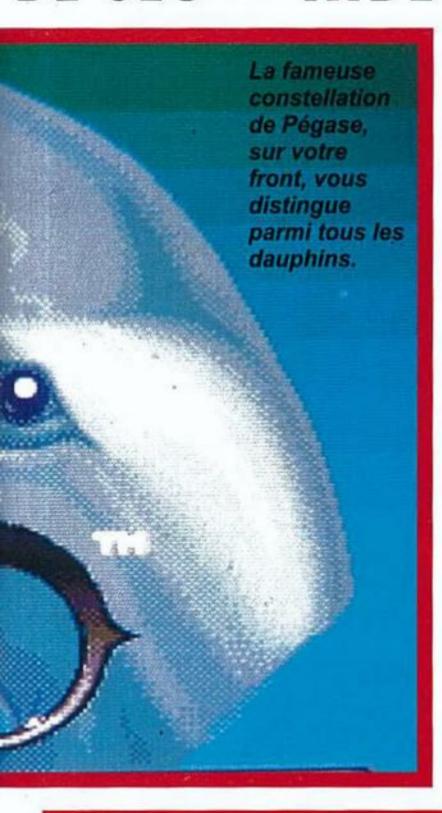
The Lagoon (Code: HULAQYCC)

Bien qu'il soit l'un des premiers niveaux, il n'est pas pour autant aussi facile qu'on pourrait le croire. Votre but consistera à réunir une famille de dauphins, séparée lors de la tempête. Les deux premiers membres ne posent pas de problème insurmontable. Il s'agit de les ramener à leur mère après les avoir sortis du fond des fossés. En revanche, le troisième va vous demander une certaine agilité. Il se trouve dans la seconde fosse (là où rôdent les requins). Prenez l'orifice de droite en évitant les "vers". Continuez votre avancée jusqu'à la pieuvre, puis emparez-vous du cercle d'étoiles à sa droite. Servez-vous-en pour briser la pierre à l'opposé. Vous débouchez normalement sur un cristal, aux environs duquel se trouve le dernier dauphin. Enfin, ramenez-le auprès de sa mère.

Cette dernière vous envoie au cristal précédent, où vous aurez à descendre et à passer la voie bloquée grâce au coquillage. Suivez ce nouveau chemin, puis une fois l'extrémité atteinte, orientez-vous successivement comme indiqué: gauche, haut, droite; récupérez le cercle d'étoiles qui ouvre le passage en bas à gauche. On finit ce niveau en allant en haut, à droite et en haut.

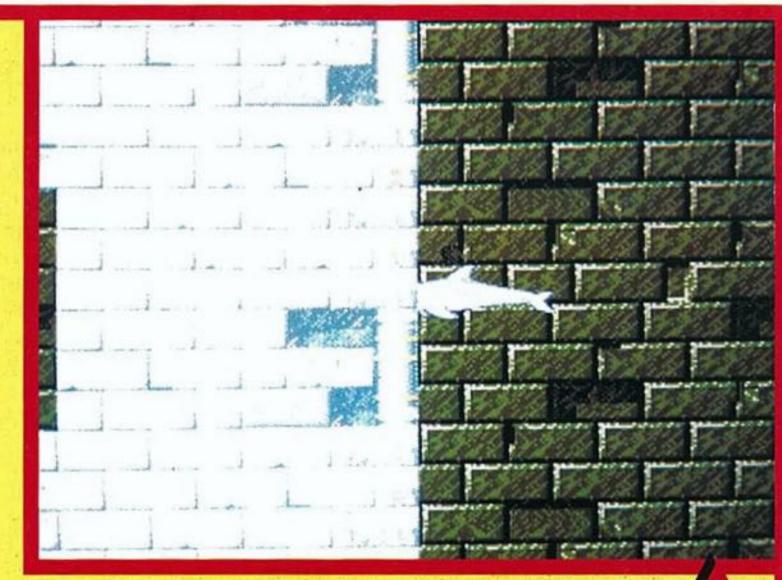


DE JEU — AIDE DE JEU — AIDE DE JEU — AIDE DE JEU —



The Library (code: FUAYQQKO)

Vous y découvrirez la vérité sur votre destin comme sur votre but. Tout d'abord, il faut savoir qu'il existe un passage secret dissimulé le long de la muraille opposée au lieu où se trouve la série de cristaux. Ce lieu vous confère l'invincibilité durant un court instant mais aussi le maximum d'énergie. La principale difficulté de ce niveau réside dans le passage d'un bloc de marbre à travers quatre petits précipices. Au début, placez le marbre au bord, puis reculez et foncez dessus (bouton B). Il va de ce fait se "plaquer" pendant quelques instants contre le mur opposé. Profitez de ce temps précieux pour vous placer en dessous de celui-ci et le remonter. Recommencez cette manœuvre quatre fois puis utilisez-le pour briser la barrière.



Le passage secret est à peine visible.

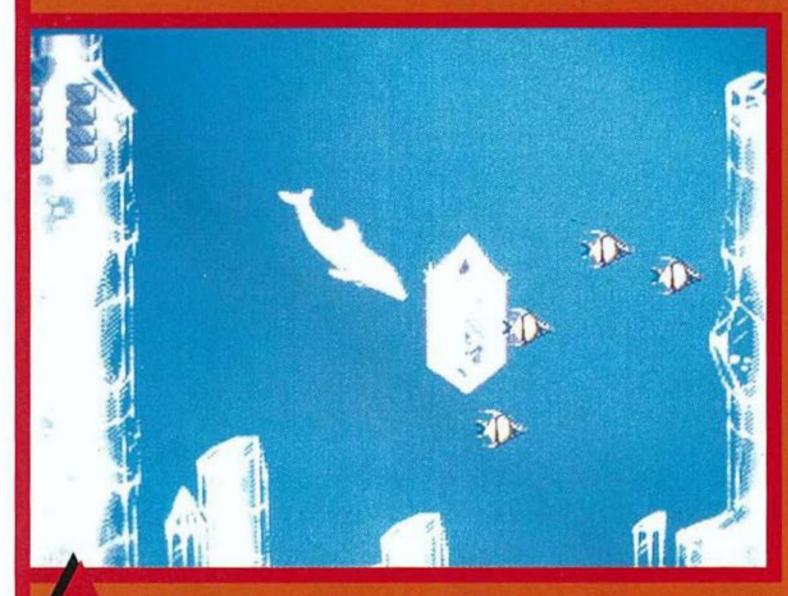
Dépêchez-vous de saisir le bloc avant qu'il ne sombre dans le trou.

The Hard Water (Code: RKPUSBAD)

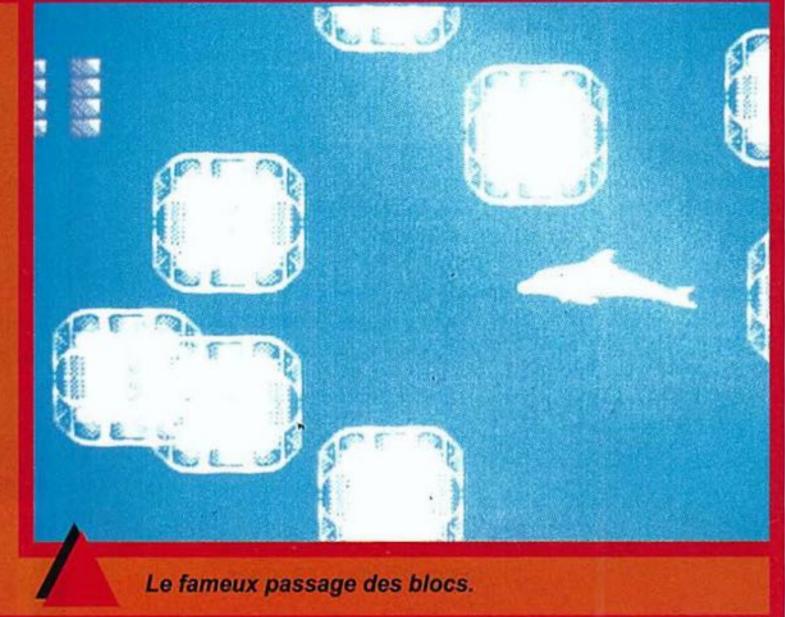
Vous voilà dans les eaux polaires. Vous pouvez remarquer la disparition de votre barre d'air. Mais le jeu reste toujours aussi dur. Commencez donc par explorer les différents lieux de ce monde glacial, vous trouverez ainsi dans la fosse de gauche le cristal permettant l'accès au passage bloqué dans la crevasse de droite. Continuez dans cette direction et prolongez votre exploration. Vous débouchez normalement sur la sortie. Mais avant de parvenir à la fin du niveau, il y a un passage délicat où des blocs de glace vont vous empêcher de progresser. Pour réussir sans trop de difficulté à passer ce lieu, il faut procéder de la manière suivante: longez la paroi, le plus près possible, et avancez doucement. Vous devrez parfois ralentir votre progression pour éviter ces "icebergs".

Une autre technique consiste à nager très rapidement, entre les blocs mais le succès est moins assuré.





Voilà le cristal qui vous ouvre le passage vers l'autre fossé.



AIDE DE JEU - AIDE DE JEU - AIDE DE JEU - AID

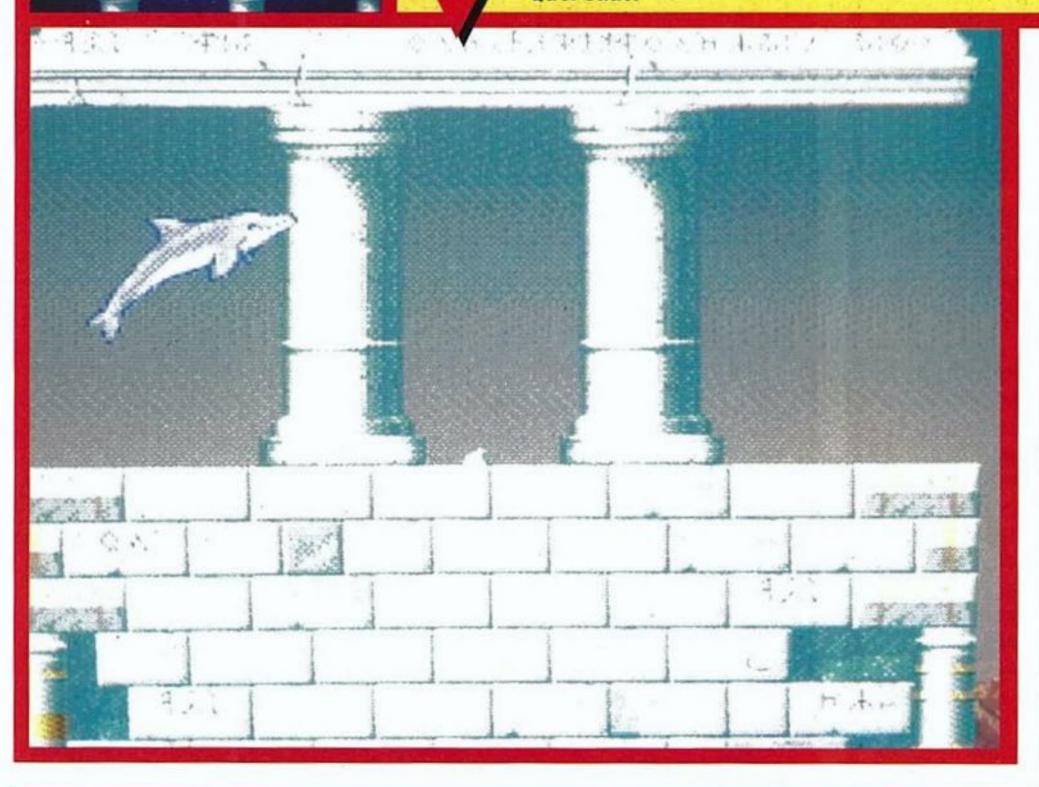
MEGADORIV

Deep City (code: FSJIALED)

Suivez la ligne bleue sans cesser de presser sur le bouton C. Ce niveau est très trompeur. On peut croire qu'il n'y a pas moyen de le passer. En réalité, il faut passer audessus du mur de droite. Pour cela, placez-vous sur la gauche et foncez le long de la ligne bleue. Lorsque vous arrivez au bord du "toit" en dessous de vous, piquez et remontez immédiatement. Vous n'y arriverez pas du premier coup, mais avec de la patience et de l'entraînement... Le reste du niveau est relativement facile à franchir. Cependant, méfiez-vous des différents culs-de-sac, qui ralentissent votre progression, mais aussi du courant qui peut vous entraîner très rapidement.



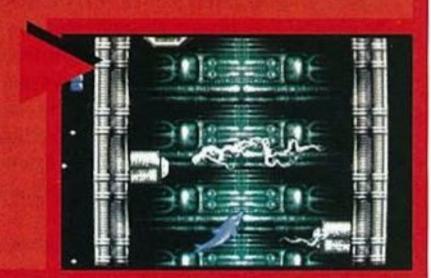
Quel saut!



The Tube (code: ZEZEKMLN)

Vous vous apprêtez à détruire Vortex en passant par le conduit qui "aspire" la faune sous-marine. Ce niveau est différent des autres, puisqu'il s'agit là d'une partie de shoot'em up dans un couloir minuscule. Faites extrêmement attention aux longues barres horizontales qui vous coupent la route. Au moindre contact avec elles, vous aurez toutes les chances de rejoindre le paradis des dauphins. La solution consiste à rester constamment au milieu/en bas de l'écran et à éviter les barres en se déplaçant vivement à leur opposé, sans oublier de détruire les ennemis dès qu'ils apparaissent.

A l'apparition de deux barrières, passez latéralement entre elles deux.

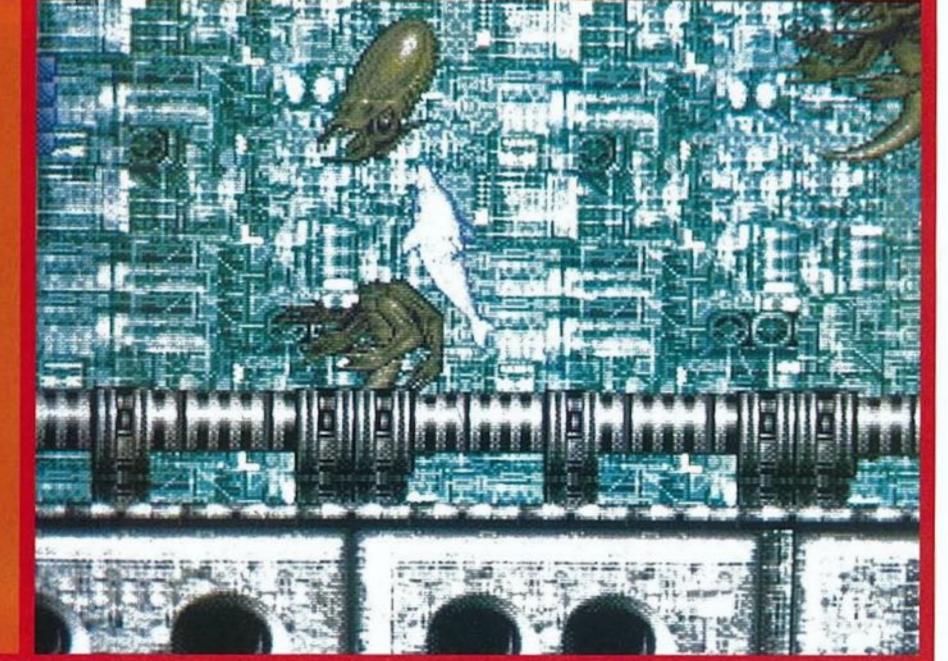


Welcome to the machine (code: POHCKMLT)

Bientôt le dénouement: il s'agit, tout comme pour The Tube, d'un jeu de tir. Mais, cette fois-ci, le scrolling bouge dans tous les sens et aléatoirement, ce qui augmente considérablement la difficulté. En effet, vous pouvez à tout moment être coincé par un élément du décor et écrasé par le scrolling. Il faut donc rester au milieu de l'écran et tourner en tirant sans arrêt. Aussi, essayez de prendre des repères à chaque fois que vous perdez. Après une dizaine d'essais, vous devriez être en mesure de connaître le mouvement du scrolling pour savoir où vous placer.

Détruisez tous les ennemis avant qu'ils n'aient le temps de vous attaquer.







SUPER STAR WARS SNIN/SNES



KYWALKER



Si le code a bien fonctionné, vous devez tomber sur ce tableau qui permet de choisir le personnage.



Si vous pressez L et R de la seconde manette, le **Debug Mode** apparaîtra.

STAR WARS

GAME DEBUG MENU

TRENCH BATTLE

STAGE : 00 HEALTH: 36 ACTOR : HAN

WEAPON: PLASMA

Pour avoir le Debug Mode

Coup de chapeau pour ce jeu sublime et particulièrement ardu. Grâce à l'incomparable MWB, vous pourrez jouer presque relax. Changez un élément dans le tableau d'options, retournez à la page de présentation et pressez sur: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, B (ouf!). Si le tip a marché, vous devez entendre à ce moment le cri d'un Jawa. Sinon, éteignez la console et recommencez l'opération. Après avoir entré correctement le

code, débutez une partie, vous tomberez normalement sur le tableau de choix des personnages.

Vous pouvez maintenant actionner le Debug Mode, à n'importe quel moment du jeu, en pressant sur L et R de la seconde manette.

De plus, vous pouvez finir le niveau en appuyant sur START de la même manette.

SFC/SNIN SUPER STAR WARS

STAR WARS

SOUND TEST

MUSIC SCORE : BOSS ATTACKS

SOUND EFFECT: BBOOM

THE FORCE BE WITH YOU.

IN DIGITAL STEREO -



Et voici le Sound Test pour en prendre plein les feuilles.

Pour avoir toutes les musiques

Pour apprécier les différents sons et musiques digitalisés du jeu, appuyez au cours de la partie sur A, B, Y, X, START simultanément.

Professionnels, contactez-nous!

Fax: 45.69.47.95 inners

Tél: 45.69.48.01

Games

Consoles - Jeux - Accessoires

Grossiste Importation directe

Venez nous voir à la Foire de Paris du 29 Avril au 9 Mai 1993 Hall 1 - Allée L - Stand 81

Vente par correspondance Tel: 45.69.17.99

* NINTENDO, SEGA sont des marques déposées par les fabricants.

TIPS



SFC JAKI CRUSH





Recopiez textuellement le fameux Password, tel que vous le voyez sur la photo.

Pour commencer avec un score de 842 108 400

Pour ce flipper peu connu, voici un tip qui permet de commencer le jeu avec un score béton. Au lieu d'entrer le Password du player 1,





Quel score astronomique! Vos ennemis n'en reviendront pas... Vos amis non plus, d'ailleurs.

ne tapez que des 5. Ensuite, après avoir validé ce code, vous devez normalement vous retrouver à la page de présentation. Sélectionnez alors le mode 1 Player et c'est parti!



MD JAPONAISE SONIC 2





Voilà de quoi poursuivre votre quête pendant un bon bout de temps.

Pour avoir 15 Continue

Cela faisait un moment qu'on n'avait pas entendu parler du hérisson. Voici un tip qui vous donne, dès le début du jeu, 15 Continue. Entrez dans le tableau d'options, écoutez les musiques 1, 1, 2, 4. Puis allez sur Player Select et appuyez sur START.

SNIN ULTRAMAN





Grâce à cette manœuvre, vous pour-rez mainte-nant régler la difficulté du jeu.

Pour vous retrouver dans l'Option Screen

Ce jeu, directement tiré des séries japonaises, vous propose d'incarner un super-héros gigantesque, sauveur de l'univers. Malheureusement, la réalisation n'a pas vraiment suivi. Voici tout de même un petit tip qui vous envoie dans l'Option Screen.

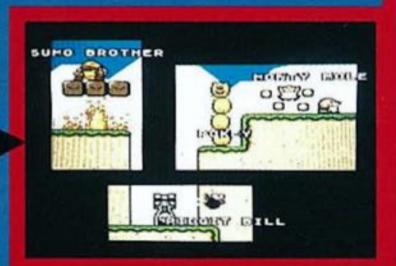
別的の別り

GAMER

HAPPY END

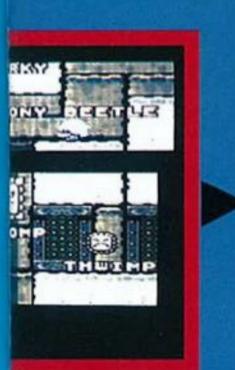
Comme toujours, Mario retrouve la princesse. Pour l'occasion, il est accompagné de tous ses amis et alliés, que vous devriez reconnaître sans problème!

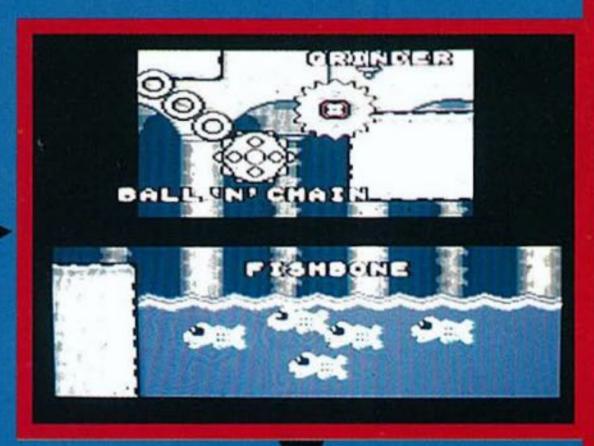




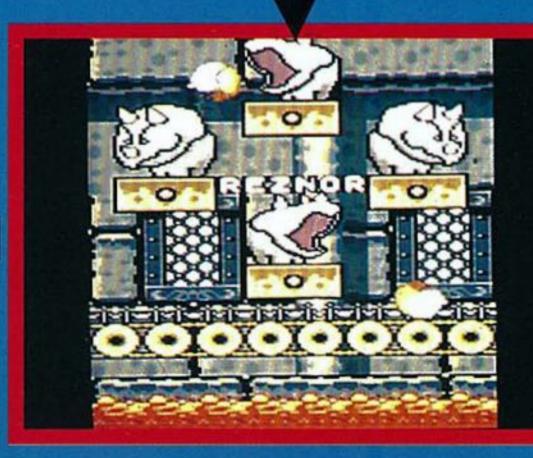












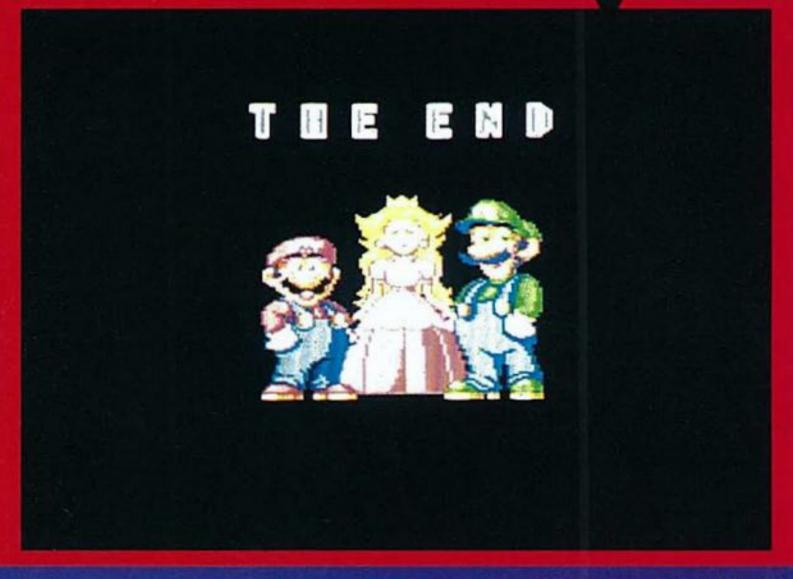










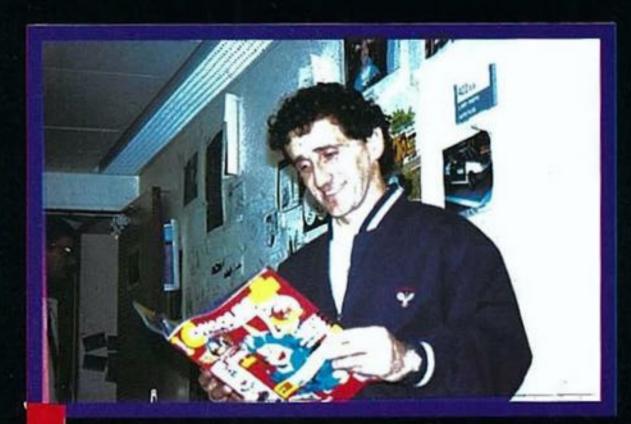


DOSSIER

HA FORMULE 1



Entre Alain Prost, Ayrton
Senna et Nigel Mansell, il
existe un point commun que
tout le monde connaît: ils ont
tous trois été consacrés champions du monde dans la catégorie reine du sport mécanique, la Formule 1.
Et leur réussite, dans ce sport
hypermédiatisé, a aussitôt
attiré l'attention des ténors des
consoles. Les voici donc pourvus d'un autre point commun,
et qui nous intéresse au premier chef: le jeu vidéo.



Depuis qu'il porte le célèbre hérisson bleu de Sega sur son casque, Alain Prost est résolu à tout connaître des jeux vidéo... en lisant Consoles+, bien sûr.

e croyez pas que les créateurs de jeux ne se soient pas très tôt intéressés à la Formule 1. L'accès limité de ce sport à l'élite des pilotes mondiaux confère à la F1 une aura médiatique qui attire chaque jour de nouveaux supporters. Le jeu vidéo permet à ceux-ci de faire jeu égal avec leurs idoles sur les plus prestigieux circuits du globe. La F1, de l'Afrique du Sud à l'Australie via l'Italie, est à l'affiche partout dans le monde et représente un excellent vecteur de communication. C'est sans doute ce que se sont dit les dirigeants de Sega Europe, en apposant leur mascotte à poils bleus sur les flancs de la voiture la plus sophistiquée du monde. C'est ce que l'on appelle une action de sponsoring (moyennant un chèque dont le montant vous ferait loucher à vie...).

Ainsi, la FW15 à moteur Renault de l'écurie Franck Williams, pilotée par Alain Prost et Damon Hill, portera les couleurs de Sega pendant toute la saison 93.

Pole Position premier jeu de F1

Au tout début des années 80, une machine à sous fait un véritable tabac dans toutes les salles d'arcade et les cafés de sport. Cette borne d'arcade, dotée d'un pédalier et d'un volant, vous plaçait aux commandes d'une voiture de Formule 1. Le nom du jeu: Pole Position (Atari). Si, depuis cette période antique, Sega règne en maître absolu dans cette catégorie (après avoir conçu des machines somptueuses comme Super Monaco



Un peu plus de dix ans séparent Pole Position du VCS d'Atari du tout dernier programme de F1.

Nigel Mansell F1 Challenge sur Super Famicom est le dernier-né en date des jeux de course. Le jeu de F1 serat-il un jour démodé?



PLENEGRAN

DOSSIER

GP, F1 Exhaust Note ou le récent Virtua Racing), Pole Position restera à tout jamais gravé dans les mémoires comme LE jeu d'arcade de F1.

Son constructeur, Atari, le géant américain de l'électronique de loisirs, s'était d'ailleurs empressé, à l'époque, de convertir le jeu au format cartouche pour sa première console personnelle: l'Atari VCS 2600.

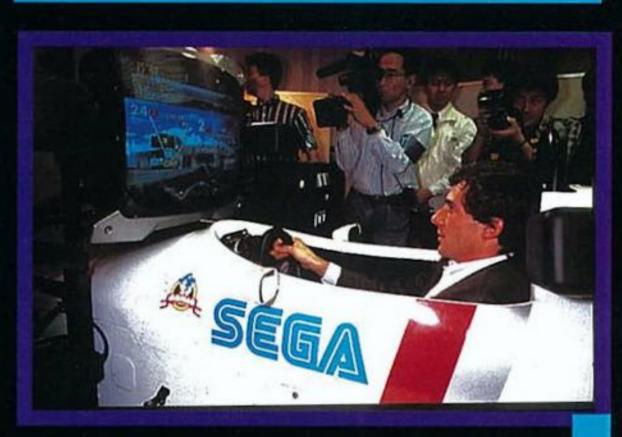
Sega, roi de la F1

Le mastondonte japonais du divertissement cathodique, en créant un partenariat Williams-Canon pour la saison 93, vient donc de confirmer qu'il considérait la F1 comme un élément indissociable du jeu vidéo. Ses bornes d'arcade sont célèbres dans le monde entier, notamment le fameux Super Monaco Grand Prix qui a été converti avec succès sur Megadrive. Ayrton Senna, le triple

Ayrton Senna et un dirigeant de Sega Japon à l'époque où le champion parrainait Super Monaco GP II.



champion du monde, a même prêté son nom à une version spéciale du jeu créée avec son support technique.



Le triple champion du monde semble apprécier le réalisme du Super Monaco GP de Sega dans sa version en cockpit.

Le triple champion du monde de F1 et son collègue Damon Hill sont apparemment heureux d'accueillir Sonic au sein de leur écurie.

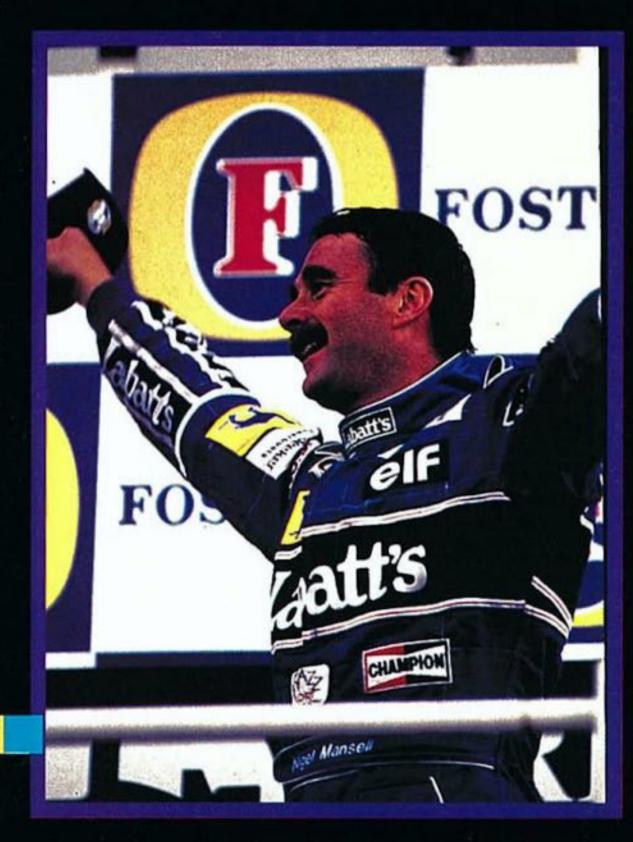


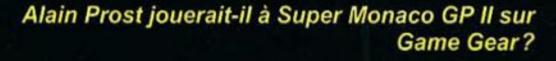
NIGEL SUR NINTENDO

Par le hasard des licences, Gremlin ayant opté pour des développements sur la Super Nintendo, le duel Mansell-Senna en F1 se trouve transposé, via les jeux vidéo, en un duel Sega-Nintendo. Mais comme les pilotes changent d'écurie d'une saison à l'autre, les jeux sont adaptés à d'autres machines. Et l'on devrait jouer avec Nigel Mansell sur Megadrive d'ici à la fin de l'année.

Une anecdote en passant: Martin Brundle et Mark Blundell, déjà coéquipiers chez Brabham en 1991, sont tous deux anglais, ont les mêmes initiales, écoutent la même musique, mangent les mêmes plats et pilotent la même voiture puisqu'ils sont les nouveaux pilotes de l'écurie française Ligier. Sympathiques et travailleurs, on les appelle les "Mario brothers".

Nigel Mansell a désormais un jeu en cartouche portant son nom, lequel tourne sur les machines de Nintendo.







DOSSIER

A TOUTE ALLURE SUR SFC

LES JEUX MULTIJOUEURS





Deux titres permettent à deux amis de s'affronter simultanément sur un GP de F1. Ce sont Human Grand Prix et Aguri Suzuki F1 Super Driving. De qualité sensiblement égale en ce qui concerne les paramètres et options de jeu, ces deux jeux souffrent du même défaut : une jouabilité si déconcertante qu'elle rebute rapidement les joueurs. On laissera de côté la cartouche portant le nom du pilote japonais, disponible depuis peu sur Super Nintendo... Par contre, on peut espérer mieux pour Human Grand Prix. En effet, l'éditeur français Ubi Soft est en train de travailler sur le jeu pour nous en proposer une nouvelle version beaucoup plus jouable. Le titre, largement inspiré du F1 Triple Battle de la NEC, deviendrait alors le jeu de F1 le plus fun de la 16 bits de Nintendo.

Si quelques bons jeux de F1 ont vu le jour sur la 16 bits de Nintendo, peu d'entre eux ont été distribués officiellement en France. Voilà pourquoi c'est un jeu Super Famicom qui est ici mis en vedette.

uisque ses caractéristiques techniques le lui permettent aisément, il est évident que de nombreux jeux de F1 verront encore le jour sur la console vedette de Nintendo. Sans prétendre au statut de jeu ultime dans le genre, F1 Grand Prix Part II est pour l'instant le titre le plus abouti de sa catégorie, celui qui vous place dans des conditions identiques au championnat du monde de F1. Le F1 Grand Prix premier du nom, l'adaptation de la borne d'arcade, était déjà intéressant mais n'exploitait pas au mieux les capacités de la console dans le domaine des animations.

F1 GRAND PRIX PART II

Premier bon point du jeu: ayant la bénédiction de la Foca, on retrouve à l'écran les noms, couleurs et caractéristiques des voitures du championnat 1992 de F1. De même, le passionné aura l'immense satisfaction de courir aux côtés des Senna, Schumacher, De Cesaris et tous les pilotes engagés cette année-là. La représentation graphique adoptée, avec une vue à la verticale au-dessus de la piste, est bien servie par de gros sprites et une animation rapide, qui tire notamment un bon parti du

Avant chaque GP, le jeu propose une reconnaissance aérienne du circuit pour en mémoriser les courbes dangereuses.

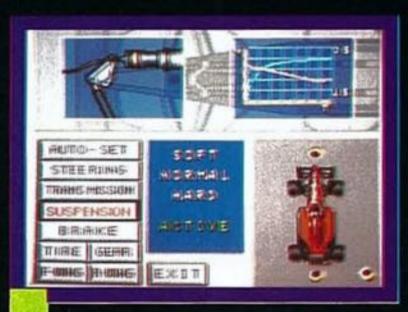


fameux mode 7 de la machine.

Durant l'épreuve, les informations, affichées sur la droite de l'écran, sont de précieuses aides de jeu, avec la carte du circuit, l'état actuel de votre voiture, un comptetours digital et votre position dans la course.

Un inconvénient tout de même, certaines courbes à gauche sont difficilement négociables en venant de l'extérieur du virage car, à ce moment-là, la partie gauche du circuit n'est plus affichée sur l'écran.

Enfin, F1 Grand Prix Part II est l'unique jeu dont les essais qualificatifs se déroulent sur deux séances et en même temps que vos adversaires, comme dans la réalité. Une grande importance est accordée à la construction de la voiture, et c'est en ce sens que ce jeu est une des vraies et rares simulations de Formule 1 sur console de jeux.



Le menu de configuration est complet et il sera nécessaire de faire les bons choix techniques pour optimiser les performances de votre voiture. Toutes les écuries et les pilotes du championnat 92 sont présents dans ce jeu et vous pourrez choisir, par exemple, de concourir avec la Ferrari de Jean Alesi.





Il pleut! Vous arriverez peutêtre à profiter du train ralenti de la course pour porter des attaques décisives si vous savez tirer parti de ces mauvaises conditions de course.

A TOUTE BOURRE SUR MD

DOSSIER

Dans le domaine des jeux de F1, Sega possède un sacré avantage sur ses concurrents. En effet, le département arcade du constructeur japonais s'est intéressé de longue date à la F1, produisant, entre autres, le célèbre Super Monaco Grand Prix.

vec l'avènement de la Megadrive, les joueurs ont pu retrouver, sur leur écran de télévision, des conversions d'excellente qualité des jeux d'arcade de Sega. Ainsi, nous avons eu droit à un Super Monaco Grand Prix sur la console 16 bits du géant japonais. Le jeu, sorti il y a plus de deux ans, reste toujours l'un des meilleurs sur la machine. Mieux, le constructeur japonais nous a offert récemment une nouvelle mouture de son jeu parrainée par Ayrton Senna, triple champion du monde de Formule 1.

SUPER MONACO GRAND PRIX II

Reprenant avec bonheur tous les points forts du SMGP premier du nom, le jeu vous place dans le cockpit d'un pilote de F1 avec une représentation graphique façon "caméra embarquée", comme nous avons l'occasion de le vivre lors de certaines retransmissions télévisées.

Avant de vous lancer sur l'un des circuits du championnat du monde, vous pourrez prendre conseil auprès de Magic Senna.



Le seul
paramètre
de votre voiture
que vous
pourrez modifier
dans ce jeu
d'arcade: le type
de votre boîte de
vitesses.

Un triple champion du monde représente une belle valeur étalon pour vos talents de pilote. qui vous exposera les difficultés du tracé, définissant le comportement que vous devrez adopter sur celui-ci. Vous effectuerez bien sûr vos premières courses avec une boîte de vitesses automatique, mais vous en viendrez rapidement à la boîte 7 vitesses (il n'y en a que



SENNA GP

UORLD CHAMPIONSH

FREE PRACTICE

OPTIONS

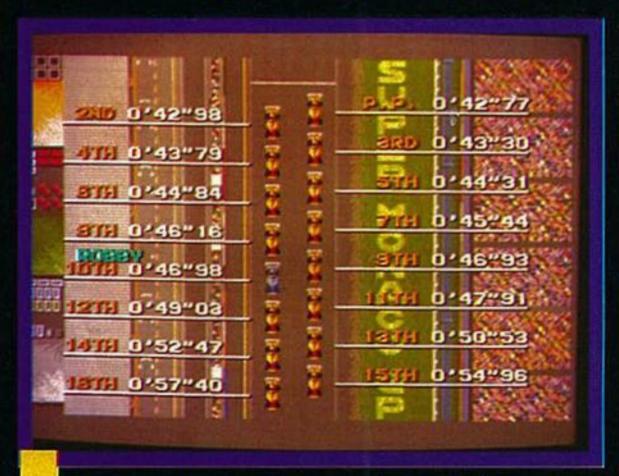
Impossible de résister aux différents challenges que vous propose l'un des plus grands pilotes de tous les temps. Senna sera-t-il plus fort que toi? 6 sur les "vraies" voitures!) car la jouabilité de SMGP II est tout simplement excellente. En course, vous ressentirez une réelle impression de vitesse grâce à la qualité des animations et de la bande sonore.

On regrettera cependant que cette seconde version du jeu n'ait point apporté d'essais qualificatifs sur plusieurs tours; de même, le nombre restreint de concurrents (16) amenuise un peu le challenge dès que vous vous serez porté en tête de course.

Super Monaco GP II tient donc plus du jeu d'arcade que de la simulation, mais personne ne s'en plaindra... D'ailleurs, n'est-ce pas là le domaine dans lequel Sega excelle?



La représentation graphique façon "caméra embarquée" et la qualité des animations du jeu donnent d'excellentes sensations de vitesse.



La grille de départ, composée de 16 voitures seulement, est déterminée après un unique tour d'essai.

F1 CIRCUS MD



Conversion d'excellente qualité du célèbre jeu de la PC Engine, il est le seul titre de la Megadrive qui soit doté d'une représentation graphique "aérienne". Il bénéficie de plus d'une innovation intéressante: un petit radar affichant, sur le côté de l'écran, 100 mètres du tracé du circuit devant votre bolide, ce qui permet d'évaluer le prochain virage. Malheureusement introuvable en France, il ne sera peut-être jamais distribué officiellement chez nous.

DOSSIER

COMPACT COMPACT COMPACT CONTINUES OF SOME STREET CONTINUES OF SOME STRE

F1 Circus Special est le seul jeu de notre dossier en support CD-Rom, et il est pratiquement introuvable. Heureusement, la nouvelle mouture du jeu, F1 Circus 93, sur CD également, sera, elle, distribuée en France par Sodipeng d'ici peu.

F1 TRIPLE BATTLE



S'il est plus ancien (sorti en 1989), le F1
Triple Battle de Human n'en est pas
moins un titre hautement intéressant
puisqu'il est le seul jeu de F1 qui offre à
3 amis de participer simultanément à un
GP et sur le même écran. Celui-ci, partagé en trois parties, permet à chacun de
suivre en même temps la course de chacun de ses adversaires. Délire assuré!
Fort complet, il propose également un
championnat du monde sur 16 GP avec
16 voitures en course, constituant ainsi
un challenge assez intéressant. Il est
devenu un collector que l'on ne trouve
plus que sur le marché de l'occasion.

Gare à l'abandon, le jeu est tellement rapide que les sorties de route sont nombreuses (et souvent spectaculaires) lors des premières parties. Avec un peu de chance, vous vous en tirerez avec des pneus esquintés ou un aileron amoché. Passage au stand obligatoire.

A FOND LES GAZ SUR PCE

De conception antérieure à la Megadrive et la Super Nintendo, la PC Engine est plutôt bien dotée en jeux de F1. De nombreux titres, de qualité inégale, ont vu le jour sur la console de NEC, notamment des jeux multijoueurs assez intéressants.

utre avantage de la bête, elle dispose de longue date d'un lecteur de CD-Rom et c'est justement sur ce support que le meilleur titre du genre a été édité. Le Japonais Nichibutsu développe en 1990 un jeu appelé F1 Circus dont les particularités sont une représentation graphique "vue d'hélicoptère", la possibilité de construire une voiture adaptée à chaque circuit et l'exceptionnelle vélocité des scrollings d'écran. De ce succès est née une suite, F1 Circus 91, qui reprend les caractéristiques du championnat de F1 de 1991. Nichibutsu devient alors sponsor de l'écurie Lotus et nous offre une troisième mouture de son jeu, F1 Circus Special sur CD-Rom.

C'est la grille de départ, on reconnaît aisément les différentes écuries en lice par les couleurs des voitures. En appuyant sur Pause, on peut également connaître les noms des pilotes.



de votre châssis et permet d'élaborer de véritables tactiques de course selon votre position sur la grille, les conditions météo, etc.

Enfin, la jouabilité est exemplaire et supporte tous types de conduite (pas de problème, on peut même être aspiré).

F1 CIRCUS SPECIAL

Là, c'est le bonheur. Plus qu'une simple course de voitures, le jeu reproduit presque à la perfection toutes les phases du championnat du monde. Les 16 Grands Prix du championnat 92 ont été fidèlement topographiés, et l'on retrouve également écuries et pilotes de cette année. Il est l'un des premiers jeux à offrir deux séances d'essais qualificatifs pour la grille de départ, départ lancé, comme dans la réalité. La construction de la voiture, dotée de nombreux paramètres, influe réellement sur le comportement



Arrêt au stand pour un changement de pneus. La fébrilité des mécanos et le bruit des pistoletsvisseurs ajoutent au réalisme du jeu.





Grâce au support CD-Rom, les développeurs ont pu agrémenter le jeu de nombreuses images digitalisées telle cette photo des deux pilotes Lotus en 1992: Johnny Herbert et Mika Hakkinen.

LEXIQUE DE L'APPRENTI PILOTE

DOSSIER

En F1, le dialogue est indispensable et il faut bien comprendre les termes techniques utilisés. Pour cela, que l'on soit français, brésilien ou japonais... pilote, ingénieur-moteur, mécanicien ou journaliste, tout le monde parle la même langue : l'anglais.

STEER: DIRECTION

Il est intéressant d'avoir une direction assez dure sur les circuits rapides pour enfiler les virages sans opérer de grands écarts. Une direction souple vous permettra de rattraper une trajectoire malgré une vitesse trop élevée.

n retrouve dans tous les jeux que je viens de vous présenter les termes techniques anglais qu'utilisent les professionnels. Si certains sont facilement compréhensibles, d'autres semblent carrément barbares. De plus, le néophyte n'a, souvent, aucune idée de l'utilité de modifier l'inclinaison d'un aileron ou de choisir des gommes tendres pour une séance d'essai.

Voici donc un petit lexique qui devrait vous permettre d'améliorer le "set-up" de votre monoplace, c'est-à-dire l'équipement complet de la voiture avant une course.

FREE PRACTICE 1 148.612 2 143.204 3 1.57.488 FASTEST LAP 1.43.204 175km/s LAP 2 LONJINES OLIBETTI

En plus d'un setting complet, il est possible d'utiliser la configuration conseillée par Aguri Suzuki pour chaque type de circuits.

WING: AILERON

L'inclinaison des ailerons avant et arrière de votre voiture influe sur son aérodynamisme et vous permet de modifier sa vitesse et son comportement d'un circuit à l'autre. Sur les tracés rapides, il sera nécessaire de diminuer la portance des ailerons, alors qu'il faudra l'augmenter sur les circuits très sinueux.



Dans la série des F1 Circus (NEC), le menu de configuration de la voiture est des plus complets.

Le changement de pneus dans F1 Triple Battle est chronométré comme lors des retransmissions télévisées.

SUSPENSION: SUSPENSION

Le comportement de votre voiture dépend également de la plus ou moins grande dureté de vos suspensions (soft ou hard). Ce choix ne modifiera en rien la jouabilité mais devrait, dans le premier cas, épargner votre châssis si vous choisissez d'attaquer fort en course, et, dans le second, vous assurer une bonne tenue de route.

PIT-WORK: TRAVAIL AU STAND

Tous les jeux de F1 permettent de rentrer au stand pour changer un train de pneus en cours de GP mais aussi d'effectuer quelques réparations. Si vous configurez ce paramètre en "auto", les mécanos effectueront les changements nécessaires de façon automatique. Mais il peut être intéressant de décider soi-même de ces changements. Sentant l'averse venir, vous pourriez ainsi décider de vous doter de pneus pluie avant vos adversaires, alors qu'en mode Automatique, vos mécanos vous auraient remonté un train de pneus durs...

TIRES : PNEUS

C'est un des éléments les plus importants dans la configuration de votre voiture. On retrouve cette option dans tous les jeux de F1. Généralement, 3 types sont à votre disposition: les pneus dits "slicks" pour terrain sec, plus ou moins durs (de A, très durs, à D, très tendres), les pneus pluie (R comme rain) et les pneus de qualification (Q comme qualify).

GEARBOX: BOITE DE VITESSES

Ce paramètre vous offre de modifier la longueur des rapports de votre boîte de vitesses. Avec une boîte courte (low), votre moteur montera rapidement en régime, vous permettant d'enchaîner le passage des vitesses en quelques secondes. C'est la solution idéale pour les circuits très sinueux, sur lesquels il est important de repartir vite en sortie de virage pour ne pas se faire griller par ses adversaires. Une boîte longue (high) est le plus souvent utilisée sur les circuits qui permettent de très grandes pointes de vitesse. Vous disposerez de toute la puissance de votre moteur en bout de sixième rapport. Des longueurs de boîte intermédiaires (semi-low ou semi-high) seront adaptées aux circuits ni trop lents, ni trop rapides...



BRAKE: FREIN

Si vous avez la possibilité d'en choisir la puissance, il est évidemment intéressant, lorsque vous débuterez, de disposer de freins costauds, qui vous éviteront une sortie de route si vous entrez trop rapidement dans un virage. Cependant, ils vous feront perdre énormément de vitesse et vous obligeront à descendre de nombreux rapports, et à repartir lentement. Une fois aguerri, vous utiliserez des freins qui vous ralentiront moins brutalement, ce qui vous permettra de briguer les records du tour.

MISSION: TRANSMISSION

Vous choisirez ici de disposer d'une boîte automatique (le programme gère la montée ou la descente des rapports selon que vous accélérez ou que vous freinez) ou d'une boîte manuelle (vous devez passer vous-même les vitesses au moment que vous jugez opportun). Pour vous familiariser avec les circuits et le comportement de votre châssis, il est bon de commencer avec une boîte automatique. Une fois que votre pilotage sera plus assuré, vous devrez passer en boîte manuelle pour rivaliser avec les chronos des meilleurs pilotes.

SUPER FAMICOM



REVIEW

igel Mansell F1 Challenge vous invite à participer au championnat du monde de Formule 1 au volant de la FW 14 à moteur V10 Renault de Nigel Mansell. Ce titre développé par l'éditeur anglais Gremlin Graphics va vous permettre de piloter un véritable bolide à plus de 300 km/h sur les 16 circuits du championnat 1992. Il semblera toutefois hasardeux de s'attaquer au titre sans avoir au préalable effectué de nombreux tours de reconnaissance sur l'asphalte des 16 Grands Prix. C'est ce que vous propose le menu Race Circuit. Il est de plus recommandé de s'acclimater aux réactions de la voiture en utilisant dans un premier temps une boîte de vitesses automatique. La cartouche propose un autre menu fort intéressant, tirant bien parti du parrainage du champion du monde en titre. Il s'agit du menu Mansell's Advice ("les conseils de Mansell"), qui vous permettra de courir sur n'importe quel circuit derrière le pilote anglais. Celui-ci vous enseignera les trajectoires idéales de chaque circuit (apprendre à quel moment plonger à l'intérieur d'un virage, par exemple) et le rapport de vitesses adéquat aux différents tronçons. Belle déception du côté de la course. Il n'y a que 12 voitures en piste et les essais qualificatifs se font sur un seul tour... départ arrêté (voir dans le dossier les explications relatives aux essais). Pour ce qui est de la configuration de la voiture, vous n'interviendrez que sur l'inclinaison de l'aileron arrière, le type de pneu et la longueur de la boîte de vitesses.

MENU GENERAL

On ne peut s'empêcher de s'élancer tout de suite sur un circuit. Et si on s'essayait au Grand Prix de la principauté de Monaco?





SEQUENCE



Mon GP d'Afrique du Sud avait commencé sous la pluie et, bien qu'ayant chaussé des pneus pluie, je perdais du terrain sur mes adversaires, plus à l'aise que moi sur la piste détrempée...



Une fois l'averse passée, je décidai de garder encore un tour mes pneus pluie, prenant le risque d'une sortie de route. Cela me permit de refaire mon handicap...



Un tour plus tard, je pointais en 5° position lors de mon passage au stand pour passer un train de pneus lisses et durs...

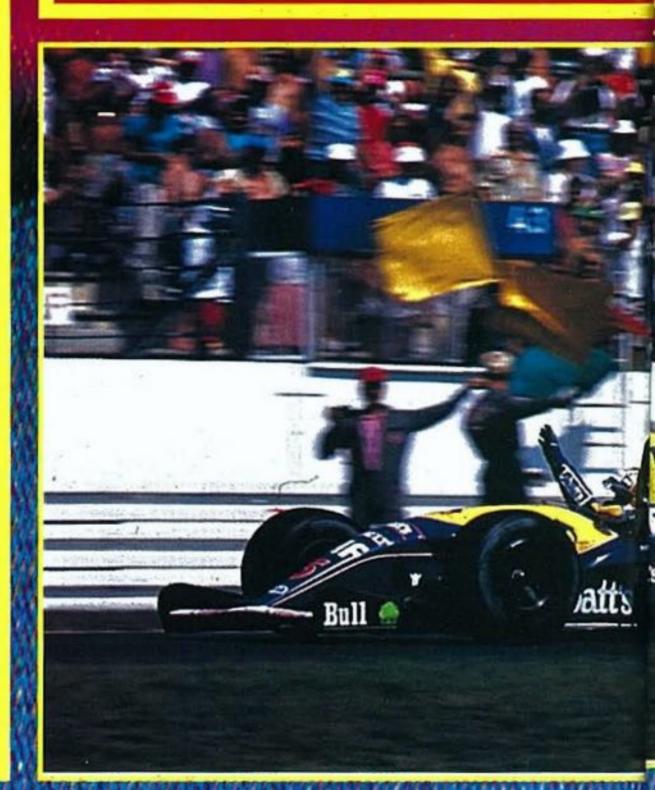


Mieux au fait du pilotage sur piste sèche, je bataillai jusqu'au drapeau à damier et accédai, non sans fierté, à la troisième marche du podium. Belle course tactique, non?



NIGEL MANSELL: LE LION N'EST PAS MORT

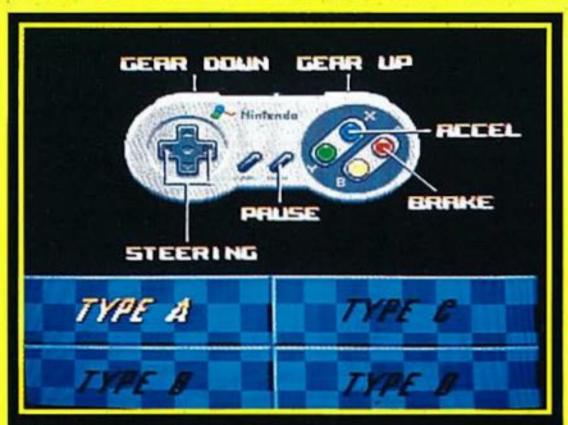
L'année 1992 aura été celle de Nigel Mansell. Le pilote anglais ne s'est pas contenté d'empocher le titre mondial au terme des 16 Grands Prix, il y a mit la manière: 14 pole positions, 8 meilleurs tours en course, 9 victoires et 3 secondes places. C'est à l'âge de 39 ans qu'il connaît enfin la consécration dans la catégorie reine, douze ans après ses débuts. Ayant fini trois fois sur la deuxième marche du podium, Nigel pensait pouvoir bénéficier pendant encore une ou deux saisons de son nouveau statut de star. Mais c'était compter sans les manœuvres de deux autres (triple) champions du monde. On lui demanda de revoir ses prétentions (financières) à la baisse... Exilé sur la planète Indycar, la formule américaine, l'homme n'a pas fini de nous surprendre puisqu'il a remporté l'épreuve de Surfers Paradise en Australie, première manche du championnat. Peut-être aurons-nous bientôt un jeu sur l'Indycar portant le nom du bon Nigel...



SUPER FAMICOM

VERSION FRANCAISE

Nigel Mansell F1 Challenge, testé ici en version Super Famicom, devrait être disponible début juin pour la Super Nintendo. Il portera alors le nom de Nigel Mansell World Championship. Si le texte à l'écran, ici en japonais, sera traduit en anglais, la documentation du jeu sera, bien sûr, en français.



Peu satisfait des commandes? Sélectionnez donc une configuration différente dans le menu Control. Des commandes inversées pour les gauchers ont été également prévues.



COMMENTAIRE



ROBBY

Celui-là, ça faisait maintenant quelques mois que nous l'attendions! Pensez donc, alors que dans notre nº 12 nous vous présentions un très bon Super Monaco GP II sur Megadrive avec le parrainage d'Ayrton Senna, nous étions impatients de lui opposer le jeu de Nigel Mansell sur Super Nintendo. Ce dernier ne nous a pas déçus. Quelques points de détail (quali-

fications, trajectoires de course) nous empêchent de le qualifier de hit de la simulation de F1 mais l'on se contente fort bien de ce très bon jeu d'arcade. La qualité de la bande sonore et des animations procure de réelles sensations de vitesse et l'aide à la conduite apportée par Nigel est une riche idée.

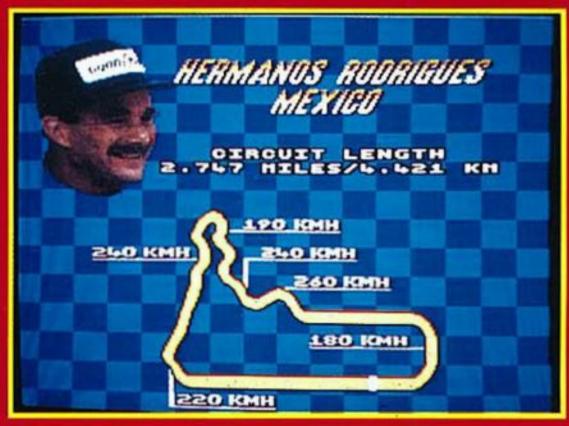
L'ECOLE DE CONDUITE

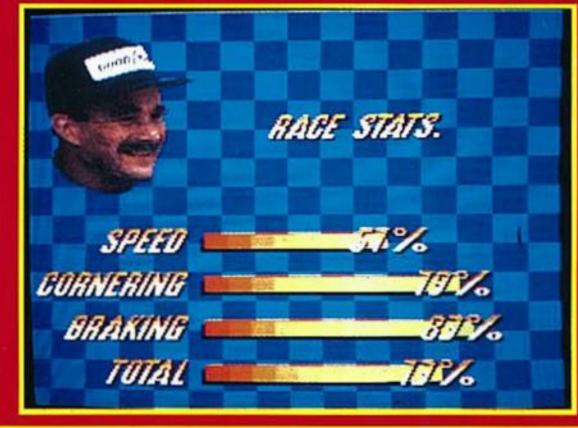
C'est par le menu Mansell's Advice que vous allez pouvoir vous initier aux subtilités du pilotage à plus de 280 km/h. Nigel vous explique d'abord les particularités du circuit que vous venez de sélectionner (les textes japonais seront traduits en anglais pour la version européenne du jeu) et vous indique les vitesses idéales dans chaque courbe ou chicane du tracé.

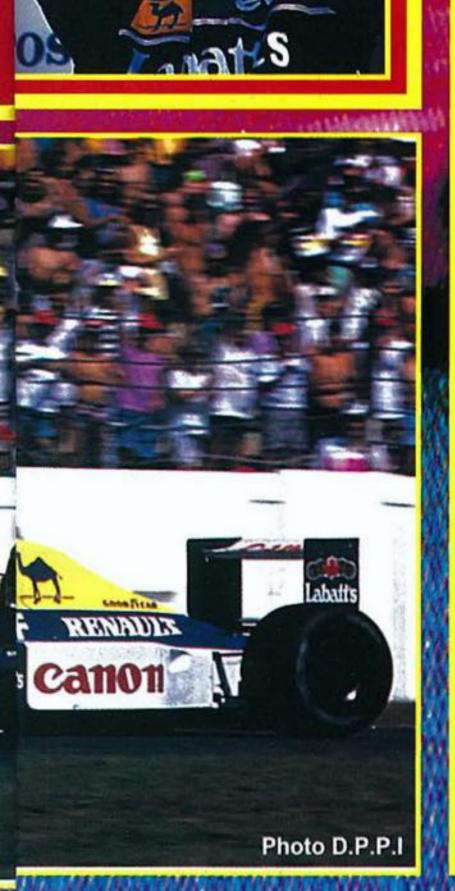




Vous partez ensuite pour un tour de piste derrière la FW14 du champion du monde, qui vous enseignera alors les trajectoires de course optimales. Au centre de l'écran, vous essaierez de calquer votre vitesse de pointe (en bleu) sur celle du lion anglais (en rouge). Après chaque entraînement, Nigel commente par des statistiques votre progression dans ces domaines essentiels du pilotage que sont la pointe de vitesse, la négociation des virages et le freinage.







SUPER FAMICOM



REVIEW.

DEVENEZ FIN METTEUR AU POINT

Après avoir assimilé les techniques de pilotage dispensées par le roi Mansell, vous débuterez le championnat du monde des conducteurs, comme il se doit depuis 1992, par le GP d'Afrique du Sud.

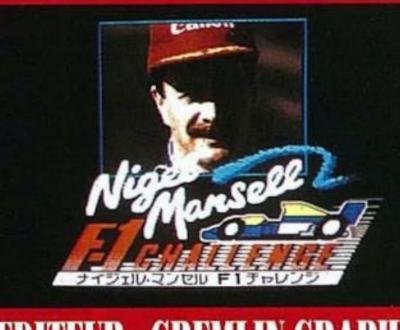




Sur l'écran de présentation du circuit, observez la météo (pour le choix des pneus) et le tracé (pour le choix des ailerons et de la boîte de vitesses).



Première participation : utilisez une boîte automatique.



EDITEUR: GREMLIN GRAPHICS

PRIX: F

DISPONIBILITE : OUI DIFFICULTE : MOYEN NOMBRE DE VIES : ??

SAUVEGARDE : PAR CODES NIVEAUX DE DIFFICULTE : ?? CONTROLE : EXCELLENT





CARTOUCHE

SEANCE DE QUALIFICATION



La séance de qualification déterminera votre position sur la grille de départ. Il s'agira d'être véloce, car elle se déroule sur un seul tour, départ arrêté. Et ce n'est qu'avec une parfaite connaissance des caractéristiques du circuit que vous pourrez briguer la pole position.



PRESENTATION

72%

Pas de quoi se pâmer devant le téléviseur.

GRAPHISMES

86%

Très bien, mais la course sous la pluie n'est pas très réaliste.

ANIMATION

89%

D'excellente facture, les animations donnent une bonne sensation de vitesse.

BANDE-SON

89%

Le véritable son du V10 Renault numérisé sur votre console. Classe!

JOUABILITE

87%

Irréprochable. Si vous arrivez dernier, c'est que vous n'êtes pas assez rapide.

DURBB DB VIB

83%

Longtemps si vous ne passez pas en Indy après votre premier titre.

INTERET 87%

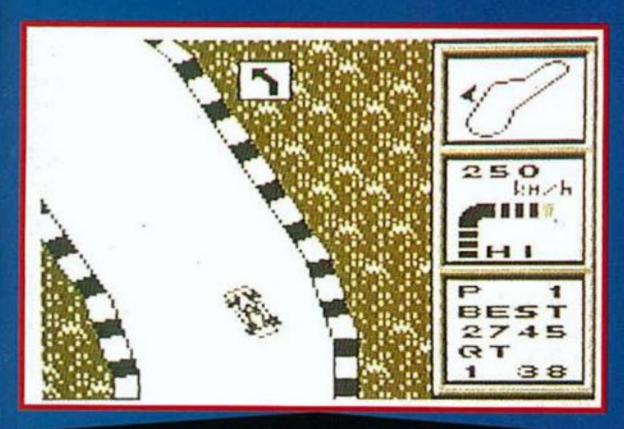
Conduire la meilleure F1 ayant jamais existé, c'est pas intéressant, ça?

COMMENTAIRE



Nigel Mansell, le champion du monde de F1 en titre, signe son départ de cette prestigieuse compétition de fort belle manière. Le jeu de Gremlin est tout à son honneur. Si les puristes critiqueront certaines aberrations, comme le fait qu'il n'y a que 12 voitures en course ou que les qualifications se passent sur un seul tour (Robby se charge de relever ces incohérences), il s'agit pour moi de la meilleure simulation de F1 sur Super Famicom. La compétition est très prenante et, à la différence des autres jeux de F1, on parvient très vite à de bons résultats. La réalisation est excellente. Les bruitages sont vraiment réalistes et le contrôle de la voiture ne pose pas de problème. Enfin, le jeu est plein écran (SFC oblige) et les informations qui sont affichées pendant la course (classement, circuit, meilleur tour, usure des pneus...) sont assez discrètes pour ne pas vous déconcentrer. Un excellent titre de l'éditeur Gremlin.

SPIRIT OF

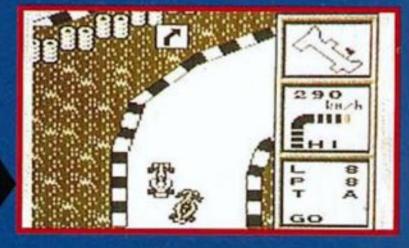


Séance d'essais qualificatifs, il faut essayer de boucler un tour à grande vitesse dans le temps imparti et même moins!

Attaque à l'intérieur d'une chicane! Malgré la petite taille de l'écran, la manœuvre est très lisible.



Le mode Pratice Race vous permettra de vous familiariser rapidement avec les commandes.

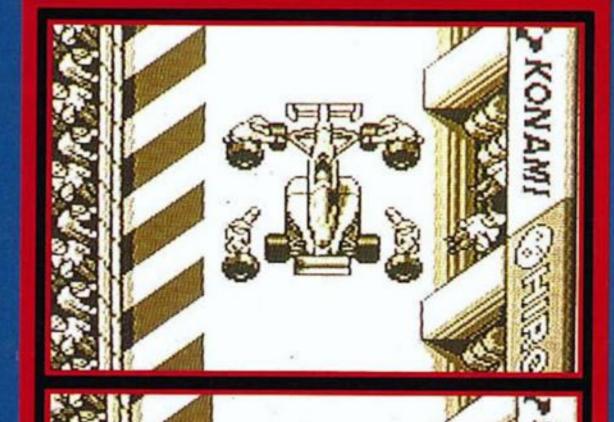


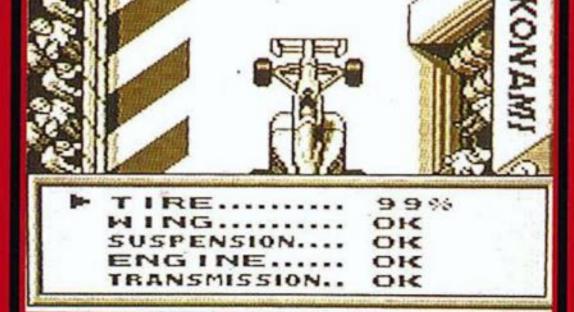
COMMENTAIRE



Sorti de longue date aux EtatsUnis, je guettais depuis quelque temps l'arrivée en France de ce jeu de F1 sur Game Boy. Il existait bien le fameux F1 Race, le premier jeu permettant à

quatre amis de participer simultanément à une course de voitures grâce à un adaptateur, mais son mode de jeu ne me convenait pas. Avec la représentation graphique adoptée dans Spirit of F1 (genre vue d'hélicoptère), le jeu multijoueur est encore plus fun. Il est possible de bloquer les trajectoires façon Senna pour empêcher un concurrent de vous doubler. Les nombreux circuits disponibles sur la cartouche, la possibilité de participer à un championnat comme le fait d'avoir intégré les arrêts aux stands pour réparation font de ce jeu un titre plutôt sympathique.





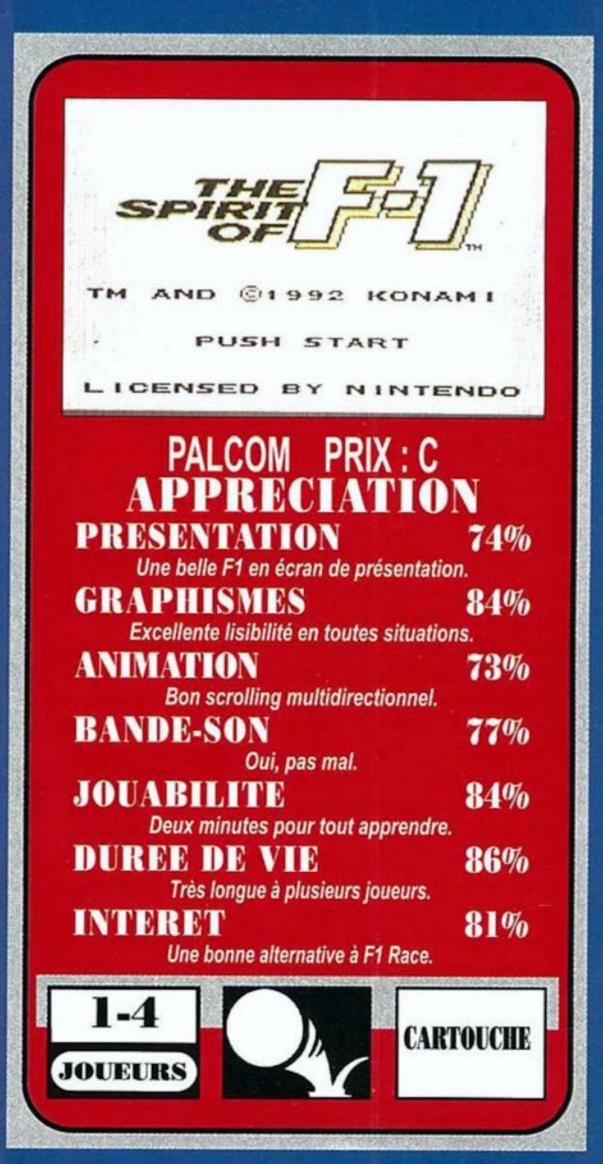
SOS — bleu — SOS

Les sorties de route et les accrochages occasionneront des dégâts à votre voiture. Il faudra rentrer au stand pour que les mécanos opèrent de rapides changements de matériel (pneus, ailerons, suspension, moteur ou boîte de vitesses).

GAME BOY WTT

epuis le célèbre F1 Race, nous n'avions pas eu, sur Game Boy, de course de voitures digne de ce nom. The Spirit of F1, disponible au moment où nous vous offrons un dossier sur les jeux de F1, ne semble pas révolutionnaire au premier abord. Pourtant, il permet d'utiliser l'adaptateur 4 joueurs de la Game Boy. Si la cartouche autorise le jeu en solitaire contre des voitures gérées par la machine, il est mille fois plus rigolo de s'affronter à quatre sur le même circuit. C'est avec un scrolling multidirectionnel et une vue dite aérienne que vous suivrez les évolutions de votre bolide.

L'excellente lisibilité des graphismes fait oublier la taille réduite des sprites de la Game Boy, qui ne peuvent évidemment pas rivaliser avec ceux des consoles de salon. Les éléments classiques d'une course de F1 étant présents dans la partie (essais chronométrés, gestion des réparations au stand), les passionnés de F1 risquent d'être plus que séduits par ce Spirit of F1, qui a les qualités requises pour devenir un véritable classique de la Game Boy.



DOSSIER

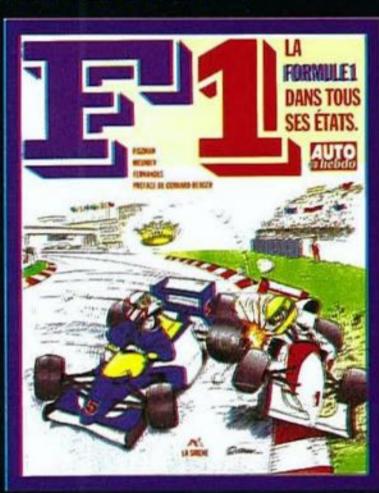
Hariboro War Mariana Andrew War Mariana Andrew Street Accuracy for 1999

REGARDER LA F1

La chaîne de télévision TF1 ayant acquis les droits de retransmission de la F1 jusqu'en 1996, on peut suivre les épreuves du championnat du monde, en direct, sur la totalité du territoire français. Si vous êtes équipé du câble ou d'une antenne satellite, je vous conseille vivement de suivre la F1 (ainsi que l'Indycar) sur Eurosport, qui retransmet également les essais du vendredi et du samedi.

LIRE LA F1

Si vous voulez tout savoir de l'actualité du championnat du monde, deux lectures s'imposent: le quotidien "L'Equipe" et son "Spécial sportauto" du mardi et



l'hebdomadaire "Auto hebdo" qui paraît tous les mercredis. Ce dernier, à mon avis le meilleur magazine auto de la planète, consacre une large partie de sa pagination à cette discipline, avec des articles et des reportages d'une qualité exceptionnelle sur tous les GP de la saison, illustrés de main de maître par le dessinateur Jean-Louis Fiszman.

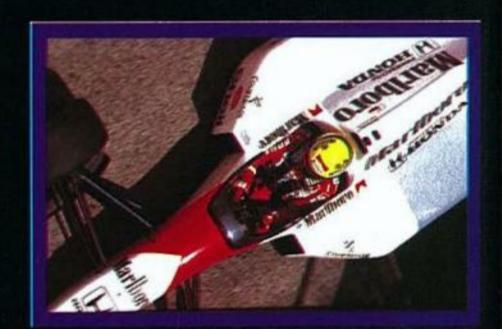
Il existe de nombreux bouquins sur la Formule 1, son histoire et ses stars. Si vous désirez mieux connaître les dessous de la F1 et, plus particulièrement, en savoir plus sur le déroulement de la saison 92, je vous recommande de lire "La Formule 1 dans tous ses états". Ecrit par Jean-Sébastien Fernandes et Bertrand Meunier, journalistes d'"Auto hebdo", et illustré par l'incroyable Fiszman, ce livre, publié par les éditions La Sirène, vous fera découvrir ce sport mécanique parfois trop sérieux avec force humour et dérision.

LE FIN DU FIN SUR LA FI

Je vous ai présenté les jeux de F1 qui, à mon avis, sont actuellement les plus représentatifs du domaine des simulations de ce sport.

Nigel Mansell F1 Challenge sur Super Famicom et The Spirit of F1 sont présentés sous forme de tests puisque ce sont deux titres qui viennent de sortir au moment où vous lisez ces lignes. Il faut savoir que si certains de ces jeux sont très bons, voire excellents, nous n'avons pas encore vu l'ultime simulation de F1 sur console. Ainsi, de nombreux éditeurs travaillent en ce moment sur les jeux de F1 de demain... Gremlin sur la version Megadrive et Domark sur la conversion du célèbre Vroom (de l'éditeur français Lankhor), sur Megadrive également.





LE CALENDRIER DE LA F1

A l'heure où vous lisez ce somptueux numéro de Consoles+, les quatre premiers GP (Kyalami, Interlagos, Donington et Imola) ont déjà été courus mais la saison de F1 est loin d'être terminée puisqu'il reste aux Prost, Senna, Hill, Schumacher et à tous les autres 12 rendez-vous pour en découdre à plus de 300 km/h aux commandes de leurs bolides. Voici donc les lieux et dates de leurs prochains affrontements : Barcelone (Espagne), 9 mai. Monaco, 23 mai. Montréal (Canada), 13 juin. Magny-Cours (France), 4 juillet. Silverstone (Grande-Bretagne), 11 juillet. Hockenheim (Allemagne), 25 juillet. Budapest (Hongrie), 15 août. Spa-Francorchamps (Belgique), 29 août. Monza (Italie), 12 septembre. Estoril (Portugal), 26 septembre. Suzuka (Japon), 24 octobre. Adelaïde (Australie), 7 novembre.

FAIRE CARRIERE EN F1

Si vous rêvez d'entrer, un jour, dans le cercle très fermé des pilotes de Formule 1 et de piloter sur les circuits les plus prestigieux du monde... Il faut commencer votre carrière dès aujourd'hui!

Pour tout renseignement concernant les écoles de pilotage et les différentes fédérations, adressez-vous à la FFSA:

Fédération française du sport automobile

136, rue de Longchamps, 75 016 PARIS, tél: 47 27 97 39

Alain Prost, Ayrton Senna et Nigel Mansell ont connu l'ivresse de la vitesse dès leur plus jeune âge avec les compétitions de karting. Et le chemin est long pour accéder à la discipline reine. Il faut faire de nombreuses concessions, passer par des disciplines intermédiaires, Formule Ford ou Formule Renault puis Formule 3, Formule 3000... avant de piloter, enfin, une F1.

LE CLUB D'ACHAIT ET DE VENTE DE JEUX V

SUPER NES

CONTROL PAD S.NES			119
ASC II PAD S.NES			189
PRO PAD			149
SUPER ADAPTATEUR			99
001211111111111111111111111111111111111		Uti	lisés
	Neuf	Vente	Achat
ADDAMS FAMILY 2	459	TEL	TEL
ALIEN III	429	TEL	TEL
ALIEN VS PREDATOR	429	TEL	TEL
AMERICAN GLADIATORS		TEL	TEL
AXELAY	495	TEL	TEL
BATMAN RETURN	459	TEL	TEL
BEST OF THE BEST	429	TEL	TEL
BATTLE GRAND PRIX	449	TEL	TEL
BLUES BROTHERS	459	TEL	TEL
BUBSY	499	TEL	TEL
CYBERNATOR	449	TEL	TEL
	525	TEL	TEL
EQUINOX	439	TEL	TEL
F15 STRICKE EAGLE	449	TEL	TEL
	499	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	TEL
FATAL FURY		TEL	
FINAL FANTASY LEGEND II		TEL	TEL
FIRST SAMURAI	419	TEL	TEL
IREM SKINS GAME	445	TEL	TEL
JIMMY CONNORS	415	TEL	TEL
KAWASAKI CARIBBEAN	469	TEL	TEL
KING OF MONSTER	479	TEL	TEL
LOST VIKINGS	429	TEL	TEL
MAGICAL QUEST	515	TEL	TEL
MECH WARRIOR	449	TEL	TEL
MVP FOOTBALL	449	TEL	TEL
NCAA BASKETBALL	399	TEL	TEL
OUT OF THIS WORLD	449	TEL	TEL
OUTLANDER	419	TEL	TEL
SHADOW RUN	465	TEL	TEL
SPIDERMAN X MEN	429	TEL	TEL
STAR FOX	495	TEL	TEL
STAR WARS	569	TEL	TEL
STREET COMBAT	429	TEL	TEL
SUPER NBA BASKETBALL(Tecmo)	515	TEL	TEL
SUPER MARIO KART	399	TEL	TEL
SUPER NINJA BOY	425	TEL	TEL
SUPER WRESTLEMANIA II	449	TEL	TEL
TAZMANIA	459	TEL	TEL
TERMINATOR	429	TEL	TEL
TINY TOONS	459	TEL	TEL
TOM ET JERRY	399	TEL	TEL
WOLE CHILD	400	THE REAL PROPERTY.	TOTAL

WOLF CHILD

TEL

TEL

Les super hits sont très demandés, non! Tu peux les réserver en avance, et tu seras DES LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec. IMPORTANT: les chèques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPEDITION I

GAME BOY

LIGHT BOY ADAPTATEUR SECTEUR			135 95
i i i i i i i i i i i i i i i i i i i		Utili	
	Neuf	Vente	Achat
ADVENTURE ISLAND 2	215	130	90
BLUES BROTHERS	225	150	100
COOL BALL	210	TEL	TEL
COOL WORLD	210	130	90
CRASH'N BOY	215	TEL	TEL
EMPIRE STRICKE BACK		130	90
F15 STRIKE EAGLE	225	150	100
HIT THE ICE	215	130	90
JOE ET MAC	205	TEL	TEL
LETHAL WEAPON	199	TEL	TEL
LOONEY TOONS	219	150	100
ROBIN HOOD	225	TEL	TEL
SPEEDY GONZALES	215	TEL	TEL
STAR HAWK	205	TEL	TEL
STAR TREK: NEXT	215	TEL	TEL
SUPER MARIOLAND II	245	150	100
TALESPIN	235	150	100
TINY TOONS	225	140	100
TOP GUN II	229	150	100

TA CARTE DE MEMBRE APRES TON PREMIER ACHAT

- * Aucune obligation d'achat.
- * Catalogue gratuit pour les membres.
- * Les meilleurs prix sur les nouveautés.
- * Possibilité de réserver tes jeux.
- * Liste complète sur MINITEL.

ARCADE POWER CLUTCH

GENI STICK M.D

MEGADRIVE

329 149

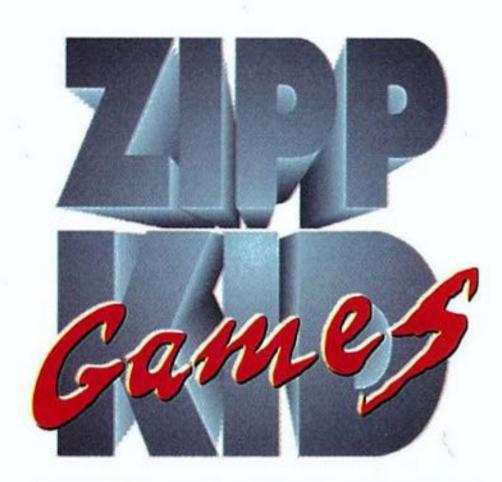
Neuf	Utili	125 sés
Neuf		
	Vente	Achai
489	TEL	TEL
369	TEL	TEL
419	310	220
489	290	200
299	230	160
395	TEL	TEL
449	290	200
399	230	160
489	TEL	TEL
379	290	200
355	TEL	TEL
489	310	220
360	230	160
435	TEL	TEL
405	TEL	TEL
369	TEL	TEL
479	TEL	TEL
429	290	200
349	270	190
449	TEL	TEL
379	290	200
409	TEL	TEL
379	TEL	TEL
359	290	200
299	230	160
379	180	120
419	TEL	TEL
369	270	190
439	TEL	TEL
419	TEL	TEL
339	290	200
345	TEL	TEL
345	TEL	TEL
399	TEL	TEL
329	TEL	TEL
	419 489 299 395 449 399 489 379 355 489 360 435 405 369 479 429 349 449 379 409 379 409 379 419 369 419 369 419 369 419 369 419 369 419 369 419 369 419 419 419 419 419 419 419 419 419 41	419 310 489 290 299 230 395 TEL 449 290 399 230 489 TEL 379 290 355 TEL 489 310 360 230 435 TEL 405 TEL 405 TEL 479 TEL 429 290 349 270 449 TEL 379 290 449 TEL 379 TEL

GAME GEAR

LOUPE			99
ADAPTATEUR SECTEUR			95
		Utili	sés
	Neuf	Vente	Achat
ALIEN III	279	170	120
BATMAN II	255	170	120
CRASH DUMMIES	279	TEL	TEL
DAVID ROBINSON	245	TEL	TEL
DEFENDER OF OASIS	269	170	120
DOUBLE DRAGON	249	170	120
HUMANS	265	TEL	TEL
INDIANA JONES	279	150	100
JEOPARDY	225	TEL	TEL
RC GRAND PRIX	239	140	100
SHINOBI II	255	140	100
TALESPIN	245	TEL	TEL
WWF WRESTLEMANIA STEEL	269	TEL	TEL

MOUS VOULONS TES JEUX

Pourquoi payer le prix du neuf pour un ancien titre? Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part. Nous ne rachetons pas de jeux japonals sauf pour Super Famicom. Téléphone-nous dès maintenant pour les prix. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boite d'origine.



TELEPHONE

De 9H á 19H du Lundi au Vendredi - De 9H á 17H le Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

Passes tes commandes par MINITEL 24/24 heures, 7/7 Jours. Tu trouveras notre tarif complet et des Informations sur les nouveautés.



BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES BP No 5 78960 VOISINS LE BRETONNEUX

Adresse:		
Ville:		
Code Postal: Tél:		
Jeu	Console	Prix
Frais Postaux 25	F (CRBT+ 30F)	
Total		

- Tous nos jeux neufs sont Américalns ou Européens.
- Nos jeux utilisés sont Américains, Européens, ou Japonais.
- Tous nos jeux SELON DISPONIBILITES. Tous nos prix sont SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS.

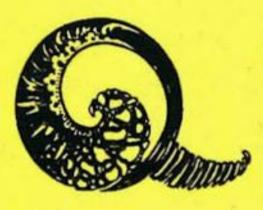
Date d'expiration:

SUPER FAMICOM





REVIEW



ue tous ceux qui aiment et suivent régulièrement le dessin animé japonais Dragon Ball Z se réjouissent: ils vont pouvoir incarner leurs héros préférés, Sangoucou, Vegeta et autres Petit Cœur, pour affronter

les robots mutants. Ce beat'em all est traité à la manière de Street Fighter II. Les combats se déroulent dans un espace clos. Toutefois, les combattants ont aussi la possibilité de s'affronter dans les airs ou de se balancer des missiles magiques à grande distance. Dès que les deux adversaires sont trop éloignés pour se trouver simultanément dans le champ de la "caméra" (qu'ils soient tous deux sur le même plan mais distants l'un de l'autre ou sur des plans différents, l'un sur terre et l'autre dans les airs), l'écran se scinde en deux parties, séparées par une ligne de démarcation horizontale, verticale ou diagonale selon la position respective des personnages. La cartouche offre une grande variété de modes de jeu : classique (en affrontant un à un les adversaires tenus par l'ordinateur), rencontre à deux, contre un ami ou l'ordinateur (avec, cette fois, la possibilité de choisir ses adversaires) et, enfin, mode Tournoi, qui permet à huit joueurs de participer par paires. Les possibilités de paramétrage sont tout aussi diversifiées : contrôle de la puissance des coups, de l'énergie et de la vitalité de chaque combattant, des décors de combat et de l'attribution des touches. Tout cela permet d'adapter le jeu à la force de chacun, d'autant que les options Continue sont présentes.







Si vous avez assez de puissance, dégagez dans les airs pour éviter les boules de feu.

VOS COUPS SPECIAUX

技の操作	ボタン操作
ネルギー弾の	9
ネルギー新光	+ +6
診 エネルギー弾 光	4+S
ネルギー波光	+++
アヤンプ・ニーリフトコ	+++8
(ライディング・キック(3)	+100
ブッシュ・エルボー (コ)	+ 10

技の操作	ボタン操作
エネルギー弾光	9
アイヒーム衆	+++5
ロケット・バンチ金	* +5
ヘルズ・フラッシュの	*+9
ジャンプ・ニーリフトロ	+ + +10
クロスガード・ポンパー〇	9+ +
ダイナマイト・クラッシャー(コ)	+8

Il est indispensable de bien maîtriser les coups spéciaux pour pouvoir progresser. Pour cela, choisissez le mode deux joueurs humains pour vous entraîner. La notice étant en japonais, il n'est pas facile d'en trouver l'explication au premier abord. Voici une aide qui vous sera très utile. L'explication des coups spéciaux s'étend de la page 18 à la page 25 du manuel (une page pour chacun des combattants que l'on peut sélectionner). Pour savoir duquel il s'agit, il suffit de regarder le dessin figurant sous l'explication des commandes, et qui représente le guerrier concerné. Ces coups combinent un mouvement du joystick (souvent complexe d'ailleurs!) à l'appui sur la touche S, K ou P. Ne cherchez pas ces boutons sur votre joypad! Ces touches S, K et P du manuel représentent l'un des boutons de votre joypad, variable selon la configuration retenue. Dans la configuration par défaut, Y correspond à P, B à K et A à S.



LE DESSIN

Dragon Ball Z 2 reprend les aventures du dessin animé le plus populaire au Japon. Le jeu présente les nouveaux personnages qui interviennent peu de temps après l'arrivée des cyborgs créés par le savant du Ruban Rouge. Voici un bref résumé du dessin animé. Alors que tous croyaient à la mort de Freezer, le voici qui resurgit, prêt à anéantir notre belle pla-

SUPER FAMICOM

REVIEW





COMMENTAIRE



SPIRIT

Pas de problème, cette cartouche dispose de tous les ingrédients des bons beat'em all. Tout d'abord, elle reprend les personnages célèbres du dessin animé, ce qui ne manquera pas d'enflammer l'imagination des plus jeunes. Les possibilités de deplacement et de combat sont d'une richesse rarement atteinte. Chaque combattant peut avancer, reculer, courir, s'accroupir, sauter ou passer dans les airs. Les coups de poing, tout comme les coups de pied, peuvent être portés à trois

niveaux (tête, corps et jambes), et combinés éventuellement à d'autres mouvements. Mais ce sont les coups spéciaux qui retiennent le plus l'attention. Ils sont très variés, et souvent impressionnants à voir et à entendre. Il subsiste cependant quelques lacunes. La division de l'écran, bonne idée en soi, n'apporte en fait pas grand-chose. D'autre part, les coups spéciaux sont très difficiles à réaliser, et nécessitent un apprentissage difficile et un joystick adapté. Enfin, les décors auraient pu être plus travaillés, l'animation en particulier. Dragon Ball Z 2 ravira les fans de Street Fighter II. Mais il était possible de faire encore mieux.



Voilà une Fireball bien envoyée! L'ennemi n'a pas eu le temps de se dégager, ni de la parer. Il va perdre du même coup des points de vie et de puissance, ce qui arrangera bien vos affaires.



Le programme vous présente tous les combattants que vous pourrez incarner.







ANIME

nète. Mais un guerrier inconnu (Trunk) qui vient du futur tente d'infléchir le destin apocalyptique qui menace la Terre. Pour cela, il informe la bande des super-héros de l'arrivée des cyborgs responsables du chaos futur. Nos champions se retirent alors pour subir un entraînement intensif avant la confrontation suprême qui les attendra trois ans plus tard.



Le Power est indispensable pour tous les coups spéciaux. Il augmente avec le temps, mais diminue avec les coups que vous prenez.



Il est très difficile de parer la boule géante, elle vous fera perdre de l'énergie, vous expédiant ad patres si vous n'étiez pas proche du maximum.

TIP!

Au début des combats, vous ne disposez pas d'assez de puis-SANCE POUR FAIRE APPEL À LA MAGIE. ATTAQUEZ donc au corps à corps par coups de pied ou de poing. Dégagez-vous ensuite rapidement pour éviter la contre-attaque, souvent percutante. Pour parer les boules de feu, il faut soit contrer par une autre boule de feu, soit frapper dessus au bon moment, soit, plus simplement encore, les ÉVITER EN SAUTANT DAR-DESSUS OU EN DASSANT DANS LE DLAN DES AIRS. NE TENTEZ LES COUPS SPÉCIAUX QUE SI VOUS ÊTES SÛR d'y PARVENIR. SINON, votre manque d'entraînement pourrait vous mener à la catastrophe.





REVIEW

DRAGON BALL (suite)





L'adversaire vous a mis un sacré pain, utilisant d'ailleurs au maximum l'un de ses coups spéciaux.



Après chaque combat, le programme vous présente une statistique rapide de la rencontre et tient à jour les points.





L'idée de scinder l'écran en deux pour exprimer la distance qui sépare les protagonistes est une bonne idée. Mais même si la gestion en est rapide, elle n'apporte pas grand-chose au jeu.



Ce mode est parfait lorsque l'on joue avec de nombreux amis. Chacun va choisir d'incarner le personnage de son choix. Les rencontres sont tirées au hasard et il faut impérativement gagner, car le perdant est impitoyablement éliminé. Seul le meilleur aura le privilège de remporter la coupe.



Les cyborgs sont décidément plein de ressources. Celui-ci détache sa main de son avant-bras. Elle va frapper l'adversaire et revient à sa place comme un boomerang.

COMMENTAIRE



AXEL

Rhaaa! Lovely...! Moi, j'adore ce jeu! N'en déplaise à Spirit et Banana San, Dragon Ball Z 2 m'a complètement transporté de joie. Je commençais à me lasser de Street Fighter II quand est apparu cet excellent beat-them-all. Il renouvelle totalement le genre et, pour cette raison, vaut largement les cinq pages que nous lui consacrons. Je suis tout à fait d'accord pour dire que la réalisation a été légèrement bâclée. Sous prétexte que le produit est tiré d'un des mangas les plus connus, les pro-

grammeurs n'ont pas fait l'effort de soigner d'avantage les graphismes et l'animation, ce que l'on était en droit d'attendre. Mais cela ne m'a nullement empêché de passer des nuits entières à me battre dans les airs et sur terre, par boules de feu interposées. C'est un challenge à la portée des meilleurs "beat-themers" et de tous ceux qui ont fait mille fois le tour de Street Fighter II.

L'OPTION CONTINUE

Respectant le scénario du dessin animé, il est possible d'incarner non seulement Sangoucou, mais aussi Petit Cœur et un autre, ralliés à votre cause après le combat. En clair, cela signifie que si Sangoucou meurt, vous pouvez faire appel aux autres personnages actifs avant de devoir utiliser une option Continue.

GROS PLAN!









Voici un portrait rapproché des personnages que vous pourrez incarner. Chacun dispose de ses points forts et faibles. Il ne faut surtout pas se fier aux apparences: la mignonne est redoutable, tout comme le vieillard.









Les mouvements sont très réalistes. Les spécialistes de la baston apprécieront ce splendide coup de pied qui éclate l'adversaire.



La bataille bat son plein. Chaque combattant enchaîne ses coups et ses parades, s'éloignant au besoin pour refaire provision d'énergie plus tranquillement. Il faut maîtriser les coups spéciaux pour faire mal vite et bien!



Les animations sont rapides, très bien traitées lorsque l'écran "bascule". Les ombres apportent un réalisme supplémentaire, vous permettant de jauger votre hauteur par rapport au sol (bien que cela soit peu important dans le jeu).

MIEUX QUE LA BOUSSOLE

Le radar vous permettra de juger de l'avance des boules de feu. Si vous changez de plan plusieurs fois rapidement, vérifiez aussi sur le radar qu'aucune boule de feu ne poursuit sa route: vous pourriez vous jeter dessus! Il permet aussi de juger de la distance de l'adversaire, certains coups spéciaux n'ayant qu'une portée réduite.

SUPER FAMICOM

REVIEW



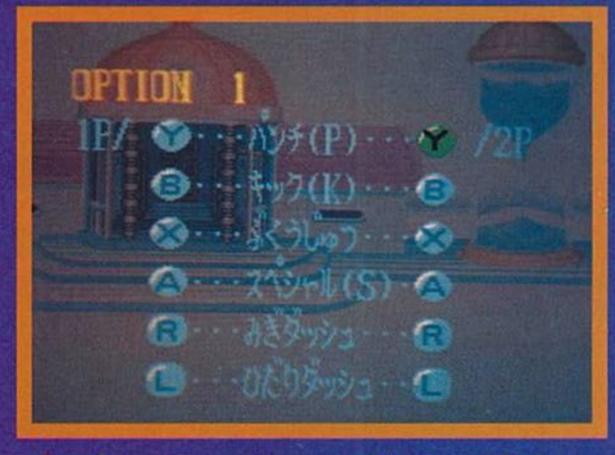
COMMENTAIRE



BANANA SAN

ma preview parue dans Consoles+ n° 18, j'avais été choqué parce que l'éditeur avait donné aux programmeurs japonais une seule consigne: le produit est sûr de se vendre donc ne faites pas de zèle! Effectivement, la consigne a été respectée. Bien que le jeu soit amusant, je persiste et je signe, en notant de nombreux ralentissements et des décors pas suffisamment soignés pour une Super Famicom (le ciel, les arbres, les

principaux bâtiments manquent de détails...). Je me demande encore si le fait de pouvoir combattre dans les airs ou la possibilité de faire tourner les écrans apporte un plus au jeu? Dragon Ball Z 2 ne va pas m'empêcher de tester Street Fighter II sur Megadrive et PCE Engine. Bien au contraire...



A tout moment, il est possible de rappeler les commandes choisies en actionnant Pause, puis en appuyant sur Select. Vu le nombre de coups, cette option est capitale: elle vous évite de toujours faire appel à la notice.



Ce cyborg ne paraît pas impressionnant du fait de sa

taille. Ne vous y fiez pas: il est très rapide. Son

attaque favorite est le saut en rotation avec coup de pied, comme vous pouvez l'admirer.



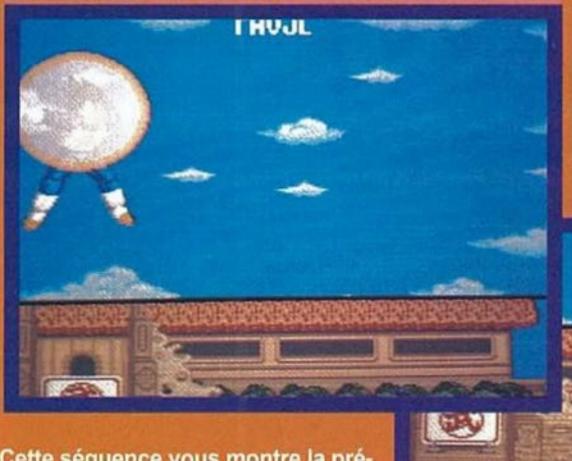
lci, une lame d'énergie en forme de tranchant de hache, plus rapide que la boule de feu.



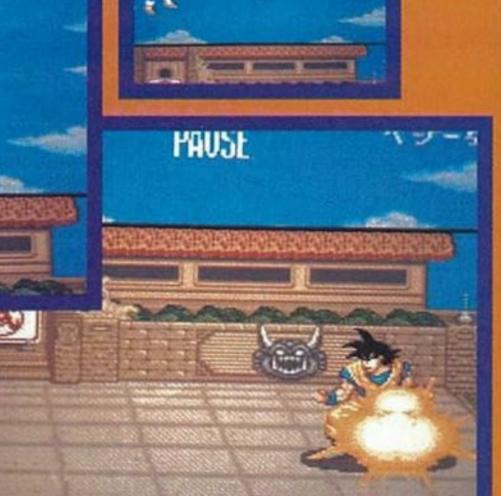
SUPER FAMICOM



LES RAVAGES DE LA BOULE DE FEU



Cette séquence vous montre la préparation de la boule de feu géante, sa libération en un flux d'énergie surpuissant, puis ses effets dévastateurs à l'arrivée. Il n'existe - à ma connaissance! - aucune parade.



Et un de moins. L'adversaire, terrassé, chute sur le sol, où il rebondit plusieurs fois avant de s'immobiliser enfin!



Ce petit bout de femme, après avoir flanqué une trempe à ce gros balourd, n'a pas perdu le sens de la coquetterie: la voici en train de se recoiffer!





L'attaque d'énergie revêt différentes formes. Ici, l'une des plus belles, sous forme de vrille.



Ce coup spécial, assez facile à réaliser (deux diagonales + S), n'en est pas moins efficace. Le personnage effectue alors un coup de pied chassé aller et retour.



les dégâts).





La séparation verticale rappelle que les deux adversaires sont éloignés. Le radar permet de juger de la position de chacun, ainsi que des boules de feu.



Le combat fait rage. N'oubliez pas de jeter un œil sur les niveaux d'énergie pour savoir qui est à même de décocher un coup spécial (une bonne attaque directe pourra peut-être prévenir



EDITEUR : BANDAI PRIX: R

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: MOYEN NOMBRE DE VIES: 1 **OPTION CONTINUE: OUI** NIVEAUX DE DIFFICULTE : 6 **CONTROLE: CORRECT**





CARTOUCHE

PRESENTATION

75%

Correcte sans plus: une voix digitalisée et quelques images monochromes précèdent une démonstration du jeu.

85%

Les combattants sont superbement dessinés, avec un grand luxe de détails. En revanche, les décors manquent de punch.

ANIMATION

88%

Du bon travail: c'est fluide et rapide. Malheureusement, on note parfois quelques ralentissements.

BANDE-SON

82%

La musique est agréable, mais répétitive. Les bruitages, percutants, rattrapent le tout, avec ce qu'il faut de cris digitalisés.

JOUABILITE

80%

Si les mouvements de base sont faciles à exécuter, les coups spéciaux demandent un sérieux entraînement.

DURBE DE VIE

85%

Cette cartouche ne pourra espérer résister trop longtemps aux professionnels de la baston. Mais on y retourne avec plaisir.

INTERET 88%

Dragon Ball Z 2 est un bon beat'em'up mais ses concepteurs ne se sont pas assez fatigués, ratant ainsi le mega hit.

STOCIA BAMES

• 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL: 48.05.48.23. METRO: REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

• 3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL: 44.07.04.61.

METRO: CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU

A L'ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

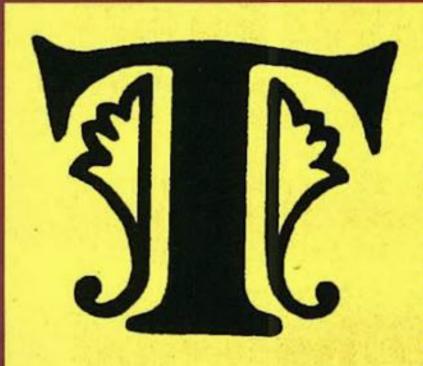
LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

		LLLUIX		LUA /	~	A IVILIL				
SUPER FAMICOM	NEUF	MEGADRIVE I	NEUF	MEGA CD	NEU	F SFC/SNES/SNIN	OCCAS	NEO	GEO (OCCA
SUPER FAMICOM CABLE PERITEL ADAPT. UNIVERSEL JOY INFRAROUGE DYNA - 1 CASTLEVANIA IV LEMMINGS SOULBLADER ACTRAISER GHOULS 'N GHOSTS PRINCE OF PERSIA AXELAY TORTUES NINJA IV MICKEY'S QUEST MARIO KART TINY TOON KING OF RALLY BATMAN RETURNS VALKEN STAR WARS FATAL FURY VOLLEY BALL II KIKIKATAI TETRIS 2 RUSHING BEAT 2 HUMAN GP F1 EXHAUST HEAT N°2 F1 GRAND PRIX N°2 BASEBALL 2020 POP' N TWIN BEE STAR FOX RANMA 1/2 N°2 DEAD BANCE DRAGON BALL Z N°2 OLIVE AND TOM IV BREATH OF FIRE NEUGIER DORABOCHAN	1299 F 149 F 149 F 399 F 119 F 249 F 249 F 249 F 399 F 399 F 399 F 399 F 439 F 439 F 439 F 489 F 499 F 499 F 499 F 499 F 499 F 499 F 499 F 499 F 499 F 539 F 539 F 539 F 539 F 539 F	MEGADRIVE CABLE PERITEL ADAPTATEUR ALIMENTATION PRO 3 SONIC ALIEN STORM STREET OF RAGE TOKI WONDERBOY V 60 HZ QUACK SHOT WANI WANI WORLD STRIDER MONACO GP SHINOBI TOE JAM AND EARL MONACO GP 2 TAZMANIA MICKEY 2 SONIC 2 THUNDER FORCE IV LAND STALKER SHINNING FORCE STREET OF RAGE 2 TINY TOON FATAL FURY SNOW BROTHERS GOLDEN AXE 3	790 F 149 F 149 F 119 F 179 F 179 F 179 F 179 F 179 F 179 F 179 F 179 F 299 F 299 F 299 F 399 F	MEGA CD MEGA CD MEGA CD + 1 JEU EARNEST EVANS HEAVY NOVA DENNIN ALESTE SIKLY LIP PRINCE OF PERSIA LUNAR DETONATOR ORGA BURAI 4 IN 1 THUNDER STORM TIME GAL FINAL FIGHT ANETTE AGAIN JAGUAR XJ 220 SWITCH DEVASTATOR DARK WIZARD A-RANK THUNDER WOLF CHILD RANMA 1/2 GRAND C ECHA ARCADE S + 0	1890 1990 1990 1990 299 299 399 399 399 399 399 449 449 449 449 4	F ADDAMS FAMILY OUT OF THIS WORLD AMAZING TENNIS SUPER TENNIS SUPER SOCCER ZELDA 3 F BART'S NIGHTMARE MICKEY'S QUEST GHOULS'N GHOSTS FINAL FIGHT ROAD RUNNER'S ROBOCOP 3 CONTRA JOE AND MAC ADV. ISLAND F STREET FIGHTER II SUPER R TYPE F PILOTWINGS F CASTLEVANIA IV DOUBLE DRAGON MARIO KART SPIDERMAN X MEN	299 F 299 F 299 F 249 F 249 F 299 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F 349 F	NEO GEO JOYSTICK NAM 75 CYBER LII MAGICIAN BLUE'S JO BASEBALI BASEBALI LEAGUE E ALPHA MI NINJA COI BURNING JOY JOY I SENGOKU FATAL FU EIGHT MA ROBO ARI FOOTBALI MUTATION KING OF IN ART OF FI SUPER SII ONS R DE BOU ONIBI	HNAM 75 NEO GEO LORD URNEY STAR 2020 OWLING SSION II MBAT FIGHT (ID RY N IV FRENZY N INATION ONSTERS GHTING DE KICK EN S 50 F CONS	189 29 39 39 44 49 54 54 54 54 54 54 54 54 74 74 79 2 99 99 99
SUPER DUNKSTAR BOMBER MAN 93	8	VIEW POINT SENGOKU II	1490 F 1 390 F	DEVEN		EGADRIVE - MEG CONTACTEZ-NO				
NOM: ADRESSE: TELEPHONE: CODE POSTAL: REGLEMENT: CHEQUE MANDAT		VILLE :				FRAIS DE	PO	RT:		O F
CHEQUE: STOCK GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23. OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX REVISABLES SANS PREAVIS										
, with the work		COMME CEN	2,00	~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~				> 6-1/W.		





REVIEW

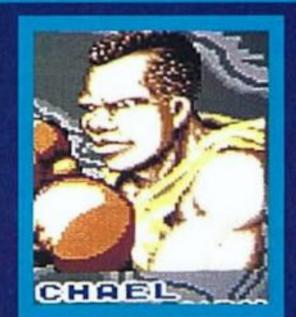


akara continue sa politique d'adaptation de titres Neo Geo. Cette fois-ci, il s'agit de l'adaptation sur Megadrive d'un titre phare de SNK: Fatal Fury! Ce jeu de combat vous met dans la peau d'un professionnel des arts martiaux. Vous pouvez choisir d'incarner un combattant parmi trois: Andy Bogard, qui maîtrise les techniques martiales japonaises, Terry Bogard, spécialisé dans les combats de rue, ou Joe Higashi, as de la boxe thaï. Comme chaque année, un "festival" organisé par le vil Geese a lieu dans la ville. Il oppose les meilleurs combattants dans une série de luttes sans merci. Il permet en fait à Geese de

recruter discrètement des guerriers qu'il utilisera pour ses activités illégales. Vous allez devoir lutter, combat après combat, dans les sept zones de la ville pour arriver enfin jusqu'au satanique Geese, que vous affronterez dans un duel à mort. En fait, ce scénario inepte ne masque guère la dure réalité: c'est de la distribution de baffes! Les combats se déroulent sur deux plans et il est possible de passer de l'arrière-plan au devant de la scène en appuyant simultanément sur les boutons B et C. Un scrolling horizontal suit les mouvements des protagonistes, et l'aire de jeu ne se limite donc pas à un simple écran. Chacun des combattants dispose de plusieurs coups spéciaux, comme dans SF II. En mode un joueur, vous n'avez le choix qu'entre trois personnages, mais en mode Duel il est possible de jouer aussi avec les cinq "bad guys" que vous affrontez dans le jeu. Les programmeurs ont pensé aux pros qui tiennent à relever le challenge sur un pied d'égalité, puisqu'il est possible à deux joueurs de sélectionner le même personnage. Concurrente de Street Fighter II, cette cartouche va vous permettre de progresser dans l'art de botter les fesses!



VOS COM





COMMENTAIRE



SAM

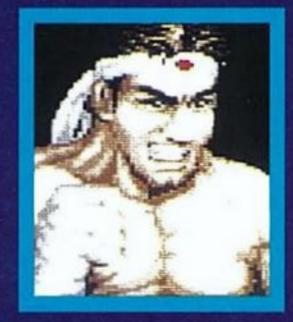
Ça, c'est de la conversion!
Certes, sans la qualité de la Neo Geo, mais il est clair que, pour cette conversion, Takara a tiré le meilleur parti de la Megadrive. Ce qui n'avait pas

été le cas en ce qui concerne la conversion Nintendo 16 bits. En effet, du côté technique, on voit que ça a été soigné, que ce soit au niveau des graphismes, de l'animation presque assez rapide, ou des musiques parfois très sympa: tout est correctement réalisé. C'est un bon jeu de baston, mais je ne peux que vous conseiller d'attendre Street Fighter II', prévu pour juin, et qui promet. Mais, tel saint Thomas, j'attends de voir.

















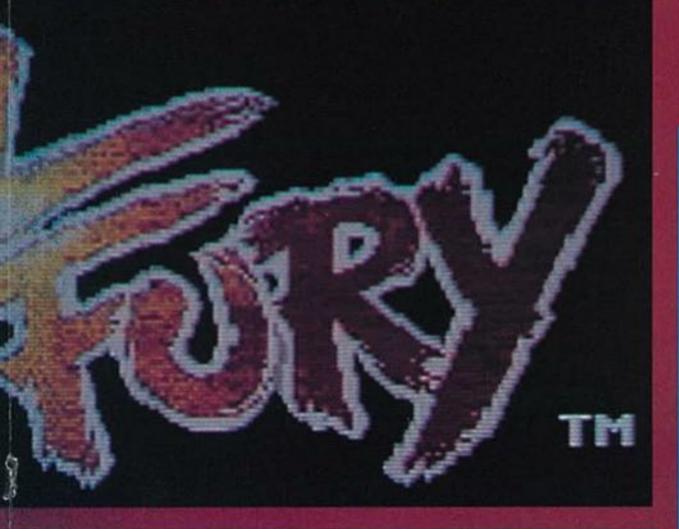




REVIEW







BATTANTS



FATAL FURY SUR NEO GEO

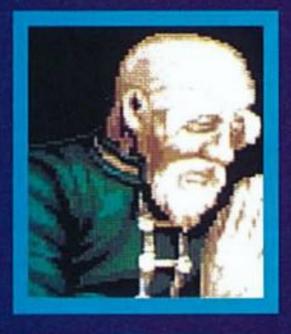
Alors qu'El Nio Nio, au moment de sa sortie, ne trouvait pas Fatal Fury sur Neo Geo exceptionnel, force est de constater que ce jeu a fait bien des émules. Profitant du prestige dont bénéficie la Rolls Royce des consoles, la société Takara s'est chargée d'adapter sur Super Famicom King of Monster et Fatal Fury. Ce dernier était d'ailleurs loin d'être une réussite. Si les graphismes le rapprochaient de l'original, on ne peut pas en dire autant de l'animation, des bruitages et de la jouabilité. Aussi bizarre que cela puisse paraître, l'adaptation sur Megadrive est plus réussie. Même si elle n'arrive



pas à égaler techniquement ses homologues, la jouabilité est plus qu'honorable. Et puis il faut dire que, sur Megadrive, il n'y a pas de Street Fighter II pour le concurrencer.



Fatal Fury sur Neo Geo. Difficile d'égaler une console aussi puissante.

















COMMENTAIRE



WIEKLEN

drive.

Vous connaissez Fatal Fury II sur Neo Geo? C'est, à mon avis, le meilleur jeu de combat existant, un cran au-dessus de Street Fighter II. Fatal Fury (le premier du nom) avait marqué le monde du jeu vidéo,

bien avant SF II. Malheureusement, la MD n'est pas la Neo Geo et, malgré les prouesses des programmeurs de Takara, la bonne taille des sprites et la fluidité de l'animation, ce jeu est loin de l'original. Bon, c'est malgré tout un bon petit jeu, sympa à souhait, mais qui reste très loin de SF II sur Super Nintendo et encore plus loin de la version Neo Geo. Son principal avantage est d'être l'un des très rares jeux de baston valables sur Mega-







Voilà le plan des sept aires de combat. C'est seulement après avoir affronté victorieusement les sept meilleurs combattants que vous pourrez vous mesurer à Geese.



Andy Bogard contre Andy Bogard, c'est possible. Seule la couleur de leurs vêtements différencie ces deux combattants. Celui qui perdra ne pourra s'en prendre qu'à lui-même.

Richard Meyer est redoutable dans les airs. Sa grande taille lui donne une bonne allonge et, pour le battre, il faut utiliser des coups spéciaux à distance.







Raiden est un gros poussah masqué, mais mieux vaut ne pas lui tomber entre les pattes. Andy Bogard l'a bien compris et il n'hésite pas à prendre les devants.



Le coup de pied de Joe Higashi est impressionnant. Pourtant, il suffit de se baisser pour l'éviter.



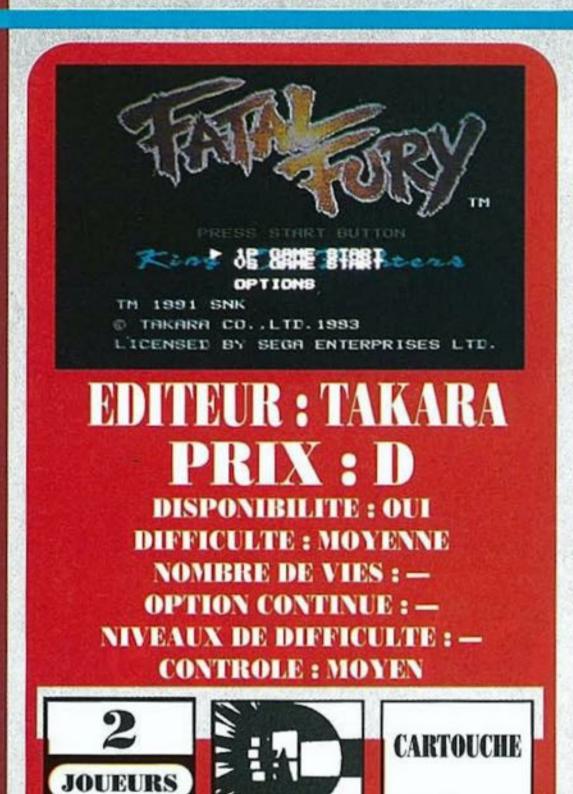


Et un Hurricane Uppercut en pleine poire! Qui a dit qu'en boxe thaï, tout était dans les jambes?



Duck King est un puncheur pur et dur. Son

attaque en roulé-boulé lui a permis de régner en maître sur le gang de la Huitième Rue. Il ne rend de compte à personne, sauf à Geese, bien sûr!



PRESENTATION

La documentation présente les personnages et leurs coups respectifs. Affichage d'un combat de quelques secondes.

GRAPHISMES

82%

66%

La palette de couleurs restreinte est compensée par un choix judicieux des teintes.

ANIMATION

73%

Les positions intermédiaires peu nombreuses donnent des mouvements hachés. En revanche, c'est suffisamment rapide et les sprites sont de grande taille.

BANDE-SON

69%

La musique qui accompagne le jeu est entraînante mais sans surprise. Les bruitages sont assez corrects.

JOUABILITE

71%

Le principal problème, c'est le joypad de la MD. Rien ne vaut un bon joystick pour faire les coups spéciaux.

DURBB DE VIB

80%

Le mode deux joueurs permet de choisir entre huit personnages, ce qui garantit une longue durée de vie à la cartouche.

INTERET 84%

Sans être aussi dément que son homologue sur Neo Geo, c'est une adaptation fidèle, plus jouable que celle sur Super Nintendo.



NOUVEAU

PAYEZ VOS JEUX MOINS CHER

EN ACHETANT CHEZ

HARD DISCOUNT SHOP. PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK

PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 79F

ACTION REPLAY PRO 395F CONTROL PAD DYNA 1 129F

- TOP 10 -

LES PRIX CANONS H.D.S.

Prince of Persia 395 F Final F. Mystic. Quest 345 F Spanky's Quest 245 F	Star Fox Super Star Wars Tiny Toon Tecmo NBA Basket Magical Quest		Star Fox Super Star Wars Tecmo NBA Baske Tiny Toon Addam's Family 2	445 t 445 395	F Tom and Jerry	395 395 395 395 395
	Prince of Persia	395 F	Final F. Mystic, Ouest 3	45 F	Spanky's Quest	245 F
Jim Connors Tennis 395 F Final Fantasy 2 395 F Spiderman vs XMen 395 F	Jim Connors Tennis					1395 F
Batman Return's 395 F Hit The Ice 395 F Streetfighter 2 495 F	Batman Return's			95 F	Streetfighter 2	495 F
Addam's Family 2 395 F Hook 395 F Super Conflit 395 F	Addam's Family 2	395 F	Hook 3	95 F	Super Conflit	395 F

Death valley Kally	393	Julines i Olice Jix		ouper Double Diagon	222
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		Legend of Zelda	375 F	Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Act Raisers	395 F	Lemmings	395 F	Super Kick Off	395 F
All Star Challenge	395 F	Magic Sworld	295 F	Super Mario Kart	395 F
Amazing Tennis	395 F	Mystical Ninja	395 F	Super Off Road	395 F
Best of Best Karaté	395 F	NCAA Basketball	395 F	Sup. Soccer Champ	395 F
Bulls vs Blazers	395 F	NHLPA Hockey 93	395 F	Super SWIV	395 F
Californ. Games 2	395 F	Out of this World	395 F	The Chessmaster	395 F
Contra 3	395 F	Outlander	395 F	The Simpson's	395 F
Cool World	395 F	PGA Tour Golf	345 F	Toys	395 F
Desert Strike	395 F	Phalanx	395 F	Turtles Ninja 4	395 F
Dinocity	295 F	Populous	395 F	UN Squadron	395 F
Earth Defense	295 F	Push Over	395 F	Wing Commander	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F	Shangaï 2	395 F	WWF Wrestlemania	395 F

Death Valley Pally 305 F James Pond IR 345 F Super Double Dragon 395 F

MEGADRIVE

FRANCAISE

- TOP 10 -

European Club Soccer 345 F

345 F

445 F

345 F

345 F

345 F

345 F

345 F

345 F

395 F

Street of Rage 2

Ecco le Dauphin

Fatal Fury

Road Rash 2

Megalomania

Mickey et Donald

Thunderforce IV

Bulls Vs Lakers

Side Pocket

L'ACTION REPLAY PRO 395F CONTROL PAD PRO 2 125F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Fatal Fury	445 F	James Bond 007	345 F
Turtle Ninja	345 F	The Flintstones	395 F
Megalomania	345 F	Batman to Joker	295 F
All Star Challenge	345 F	Leaderboard	295 F
Battle Toads	395 F	Indy Last Crusade	295 F
Chase HQ 2	395 F	Batman Returns	295 F
EX Mutants	345 F	Atomic Runner	295 F

Aliens 3	295 F	Grand Slam	345 F	Rampart	345 F
Beast 2	295 F	Greendog	345 F	Robocod	195 F
Captain America	345 F	John Madden 2	295 F	Rolo Rescue	345 F
Chuck Rock	345 F	Lemmings	345 F	Senna Grand Prix	345 F
D.R. Supreme Court	345 F	LHX Attack Chopper	345 F	Sonic 2	345 F
Desert Strike	345 F	Lotus Turbo Challenge	345 F	Speedball 2	345 F
Double Dragon 3	345 F	Mohamed Ali Box.	395 F	T2 Arcade Game	345 F
Dragon's Fury	345 F	NHLPA Hockey 93	345 F	Talespin	345 F
Dungeon and Dragons	345 F	Olympic Gold	345 F	Tazmania	345 F
E.Holyfield Real Box.	345 F	PGA Tour Golf 2	345 F	Team USA Basket	345 F
G Loc	345 F	Populous	345 F	The Simpson's	295 F
Galahad	345 F	Power Monger	345 F	WWF Wrestle.	345 F

GAMEBOY

o - TOP 10 -

Super Marioland 2	225 F
Lemmings	195 F
Star Wars	225 F
Looney Tunes	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Tiny Toon	225 F
BC Kid.	225 F
Empire Strike Back	225 F
Prince of Persia	225 F
Best of Best Karate	225 F

4 in 1 Fun Pack 225 F Megaman 3 225 F Adventure Island 2 225 F Mickey Dg Chase 225 F Alien 3 225 F Milon's Secret 225 F 195 F Alley Way Simpson's n2 195 F 225 F Batman Return of joker 225 F Speedball 2 Spiderman 2 Blades of Steel 225 F 195 F Super Kick Off 225 F Blues Brothers Chessmaster Super Marioland 195 F 225 F Darwing Duck 225 F T2 Arcade Game

OUVERT DE 9h à 19h **DU LUNDI AU SAMEDI**

LIGHT MASTER

395 F

395 F

395 F

395 F

295F **ACTION REPLAY PRO**

Double Dribble	225 F	Talespin	225 I
Ferrari Grd Prix	225 F	Terminator 2	225 1
Final Fantasy 2	295 F	Tip Off	195 I
4. 1. 1867. The 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.		Tom and Jerry	225 1
Hit the Ice		Top Gun	225 I
	225 F	Track and Field	225 I
Krusty Fun House			225 1
		Turtles Ninja 2	225 I
		WWF Superstars 2	225 H
		AND ADDRESS OF THE PROPERTY OF	

GAMEGEAR

- TOP 10 -

Street of Rage 225 F Defender of the oasis 295 F Sonic 2 245 F Shinobi 2 225 F Prince of Persia 225 F Lemmings 245 F 245 F **Tazmania** Talespin 245 F Chakan 245 F **Ariel the Little** 245 F

LE WIDE MASTER (Loupe) 89F Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

225 F Out Run Europa Alien 3 225 F Batman Returns 245 F 245 F Senna Gd Prix 225 F Spiderman Chessmaster Chuck Rock 245 F Super Kick Off 175 F Super of Road G Loc Halley Wars 225 F Terminator 225 F The Simpson's Indv Last Crus. Ninja Gaiden 225 F Wimbledon Tennis 245 F 245 F Olympic Gold

HARD DISCOUNT SHOP BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER 93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

	REGLEMENT:	TITRES 13 CONSOLE+	CONSOLE	PRIX
NOM MON				
RENOM	☐ Chèque Bancaire			
ALION	☐ CCP		1	
DRESSE	☐ Je préfère payer au facteur (+35F)			
	☐ Carte-bleue :			
VILLE	Date d'expiration/			
CODE POSTAL TEL	Signature :			
		Les jeux sont	Port-Emballage	+20 F
° CLIENT N° carte bleue :		expédiés par colissimo	Total à payer	

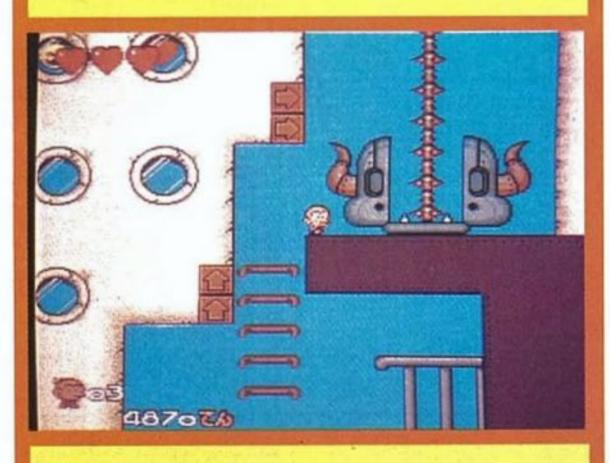
PC ENGINE



REVIEW

a PC Engine sans PC Kid, autrement dit Pithécanthropus Computerurus Kid, c'est comme une console Nintendo sans Mario ou une console Sega sans Sonic! Tous les petits veinards qui ont connu le somptueux PC Kid 1, le décapant PC Kid 2 et le tonitruant shoot-them-up PC Kid Denjin retrouveront avec un plaisir sans nom PC Kid 3, troisième volet de cette saga préhistorique rehaussé de tout plein de petites nouveautés. A mes yeux, la plus importante de ces innovations est la possibilité d'inviter un petit pote préhistorique de sa connaissance pour partager les délices de ce superbe dégomme-dinosaures. On peut donc jouer à deux et, par exemple, si on leur fait ingurgiter quelques bonbons bien choisis, diriger un PC Kid gros comme le quart d'un écran ou bien un minuscule PC Kid qui pourra se faufiler dans n'importe quel souterrain. Les décors restent toujours aussi colorés que dans les précédents épisodes. On retrouve les petites fleurs marquant l'entrée des tableaux de bonus et notre little PC Kid a toujours les gencives en béton... En bref, l'atmosphère joyeuse et très prenante des premiers PC Kid est à nouveau au rendez-vous dans cet épisode qui se révèle comme un très grand jeu de plates-formes, tout à fait dans l'esprit de la console NEC.





La fameuse cabine qui vous mène tout droit au boss de fin de round.



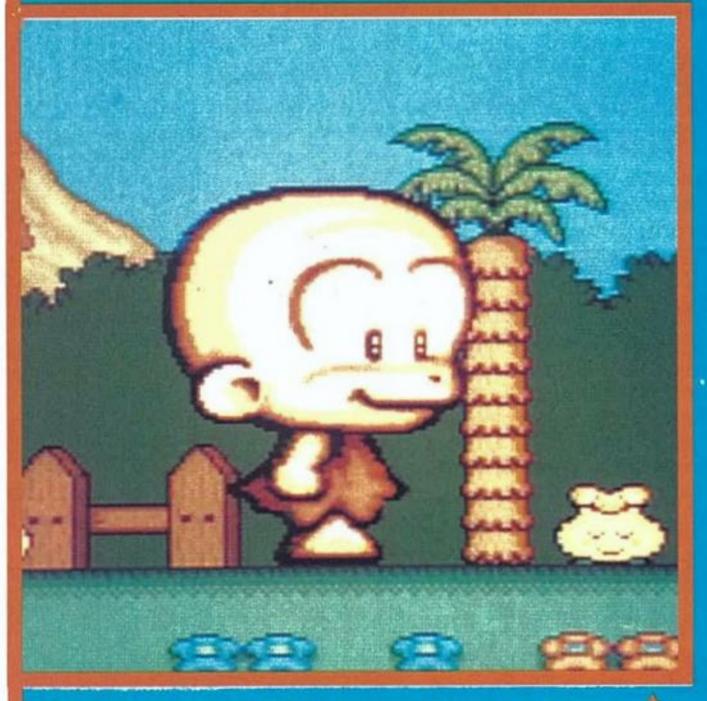
Et voici un big boss. Pour le vaincre, grimpez tout en haut et exécutez votre coup de boule en tombant la tête la première sur son crâne.

DOCTEUR PC ET MISTER KID



... et c'est la transformation en very Big Man.

DES SPRITES

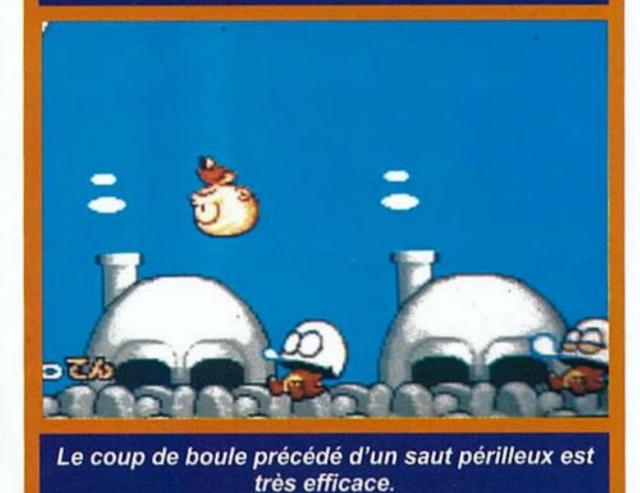


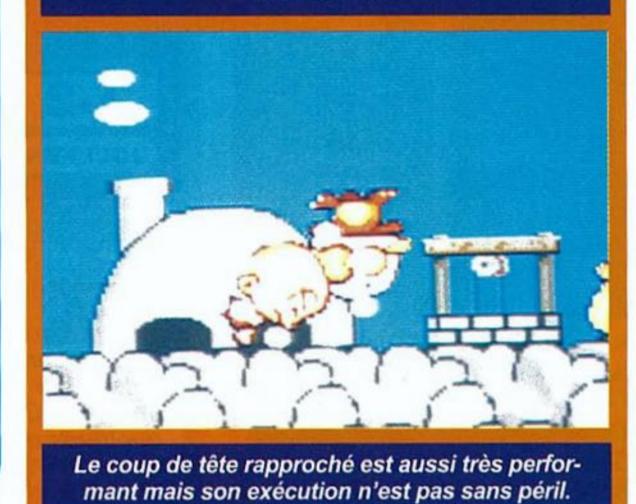
PC Kid qui prend un quart de l'écran, c'est une grande innovation, un petit plus très sympathique.

Mon nom est Bonk... J'aime Bonk...



UNE ARME FRACASSANTE





GEANTS



Un petit morceau de viande et il se travestit.



Un gros morceau

de viande et il

s'énerve.

PC ENGINE







C'est parfois intéressant de visiter les tuyauteries de la maison!



Bébé est très dissipé aujourd'hui. Peut-être qu'un petit coup de boule le calmera...

COMMENTAIRE



Enfin, il est sorti! Je me suis tellement éclaté avec les deux premiers épisodes que c'est avec une énorme impatience que j'attendais ce jeu. Et je ne suis pas déçu! Son gros atout, c'est qu'on en découvre toujours un petit peu plus chaque jour. Il y a tant de passages secrets, de tableaux bonus... qu'on ne sait plus où donner de la tête lors de la première partie. La difficulté est progressive et, de ce côté aussi, c'est impec'. Les gra-

phismes et les musiques restent dans le ton des premiers épisodes, donc, si vous avez aimé, vous aimerez toujours. Le meilleur de cette nouvelle aventure, c'est la possibilité de s'éclater à deux. Les brontosaures, diplodocus et autres dinosaures n'ont qu'à bien se tenir: ils ne feront pas de vieux os!

PC ENGINE

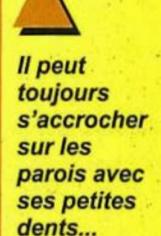


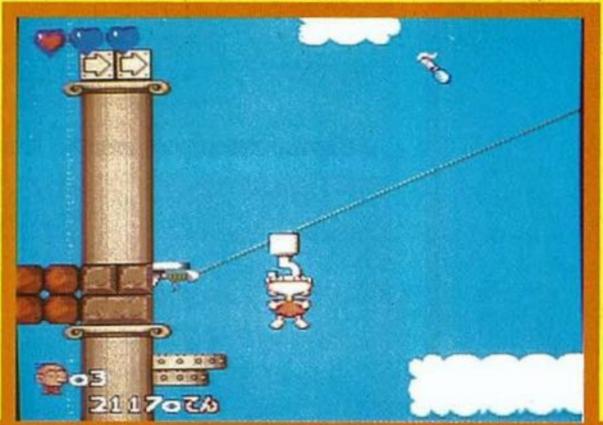
DES GENCIVES... EN BETON





... tournoyer pour grimper de rondin en rondin...





... ou s'agripper à un câble pour atteindre une autre paroi.

COMMENTAIRE

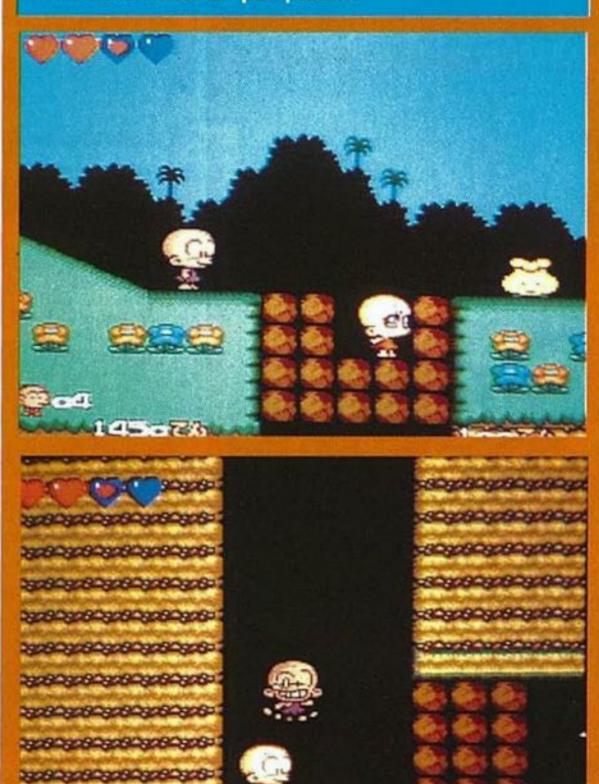


Foi de Banane flambée, je me suis retrouvé face à PC Kid III comme un ours devant du miel. J'en attendais la sortie depuis si longtemps! Las! Je n'ai finalement pas été aussi enthousiaste que l'ami Sam: il s'en

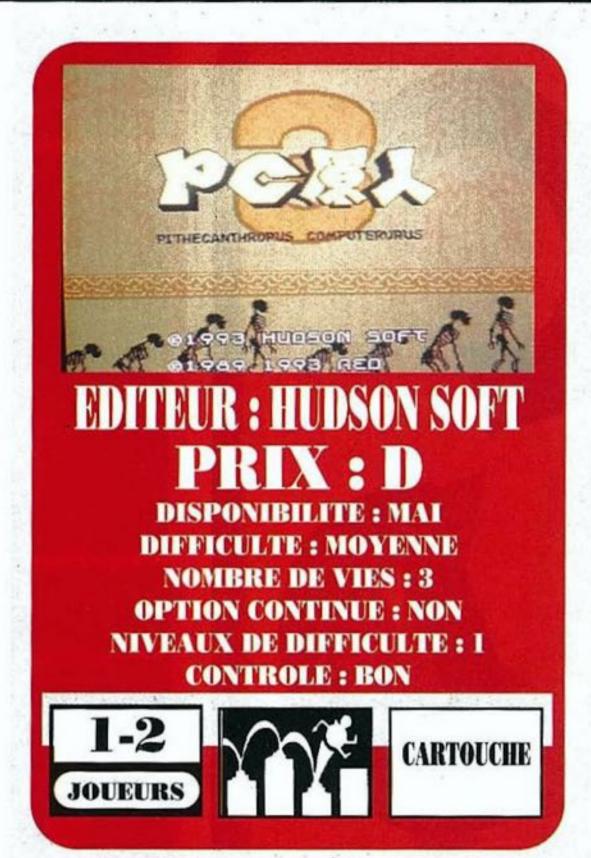
dégage une impression bizarre de déjà-vu. Les ennemis n'ont pas changé d'un iota, les thèmes musicaux ont à peine été remixés, la façon d'accéder aux tableaux bonus est identique et on retrouve les principales transformations du personnage. Mais, attention! PC Kid, mascotte de la PC engine, est toujours aussi magique. La possibilité d'avoir Bonk sous la forme d'un sprite géant suffit à dissiper cette sensation d'avoir affaire à un clone. Et puis, il faut le reconnaître, NEC, c'est toujours plus ultra! Vous m'en donnerez deux barils, un pour chaque joueur, car, grande nouveauté, on peut jouer à deux simultanément.

UN MODE DEUX JOUEURS

Non, non, vous ne rêvez pas, il y a bien deux PC Kid à l'écran car on peut maintenant jouer à deux simultanément: un pur plaisir.



SERVICE CONTRACTOR OF STREET



PRESENTATION

75%

Une présentation simple, animée, qui ressemble beaucoup à celles des anciens PC Kid, plus une démo de quelques niveaux.

GRAPHISMES

87%

Les décors sont variés, les sprites sympathiques, le tout est très coloré.

ANIMATION

87%

Les diverses animations qui parsèment le jeu sont nombreuses et humoristiques.

BANDE-SON

91%

Une bande sonore très "PC Kidienne", humoristique et qui colle avec l'action.

JOUABILITE

92%

Quasiment irréprochable. Ça ne ralentit jamais, même quand notre petit homme préhistorique occupe un quart d'écran.

DURBE DE VIE

90%

Des mondes vastes. Dans ce jeu, on en découvre toujours plus chaque jour. Il y a un nombre fou de tableaux bonus.

NTERET91%

Un jeu immense, plein d'humour, extrêmement bien conçu. Les quelques ajouts le rendent encore plus attrayant que les épisodes précédents.



ULTIMA

la première chaine de magasins d'échange et occasion de jeux vidéo

PARIS: 5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86

PARIS (échange): 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14

LILLE: 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09

MARSEILLE: 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25

MONTPELLIER: Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clémenceau - 34000 - Tél. 67 92 30 06

MULHOUSE: 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67 PERPIGNAN: 2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20 TOURS: 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51

BASTIA: 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70

LE MANS: Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87

JUAN LES PINS: 14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21

AIX EN PROVENCE: 40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45

NIMES: 4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 16 16 BLOIS: 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

l'échange

21 rue de Turin - 75008 PARIS

métro Europe

Tél. 42 94 97 14

- L'échange le moins cher de Paris dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" :
 Séga : 50 F, Super Nintendo : 60 F, Néo Géo : 100 F, Gameboy, Lynx, Game gear, master system et Nec : 50 F.
- Vous avez la possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console
- Nous échangeons tous vos jeux sans restriction.

Cote échange Mégadrive : Alisia dragon 290 200 Alien storm 250 150 Aliens 3 290 200 Andre Aggasi Tennis 350 250 Aquatic games 200 120 Arch rivals 250 150 Arrow flash 200 100 Atomic robo kid 200 100 LHX Attack chopp 200 100 LHX Attack chopp 200 100 Captain america 350 250 Captain america 350 250 Carmen sandiego 200 100 Chuck rock 290 200 Cyber ball 200 120 Decap attack 200 120 Decap attack 200 120 Desert strike 290 200 Donald Duck QS 250 150 Donald Duck QS 250 150 Donald Duck QS 250 150 Galaxy force 2

Mario Lemieux hockey	290	200
Mercs Mickey and Donald	250	150
Mickey and Donald	350	250
Castle of illusion	290	.200
Moon walker NHL hockey 93	250	150
NHL hockey 93	350	250
Olympic gold	290	200
Paper boy	250	150
Prédator 2	290	200
Rampart	250	150
Rastan saga 2	200	100
Revenge of Shinobi	250	150
Shadow of the beast	250	150
Shadow blasters	250	150
Shadow dancer	250	150
Side pocket	250	150
THE CHIEFCOILS		200
Sonic	200	100
Sonic 2	350	250
Speed ball	290	200
Spider man	250	150
Street of rage	290	200
Street of rage	350	250
Street smart	290	200
Street smart Super Monaco GP	290	200
Super Monaco 2 Super volley ball Tale spin Taz mania	350	250
Super volley ball	290	200
Tale spin	350	250
Taz mania	350	250
Team USA basket Terminator	350	250
Terminator	350	250
Terminator 2	350	250
Toe Jam & Earl	290	200
Two crude dudes Wonder boy Mons. W	290	200
Wonder boy Mons. W	200	100

Little mermaid350250

Cote échange Super Nintendo :

Actraiser	20010	0
Actraiser	29015	0
Amazing Tennis	35020	0
Axelav	39025	0
Super scope	39025	0
Best of the best	39025	ñ
Bulle ve Blazere	39025	ň
Buster bros	29015	č
Costolyopia 4	29015	K
Castelvania 4	35020	S
Chuck rock	20	N
Contra 3	29020	Ŏ
Darius I win	25010	O
Darius Twin	29015	0
D-Force	25010	
Dino city	290 15	0
Double dragon	29015	0
Double dragon Dragon ball Z	.45030	0
Drakken	29015	Õ
Farth defense for	20010	
Final fight	25010	ň
Final fight any	35020	ŏ
Final fantagus	35020	
Final lantasy 2	35020	×
Dragon ball 2 Drakken Earth defense for Final fight Final fight guy Final fantasy 2 F-zero G.F. KO boxing Ghouls & ghost	35020	ŭ
G.F. KO boxing	20010	
Ghouls & ghost	29015	
Goal!	35020	
Goal !	20010	
Gun force	200 10	0
Hat trick hero Hole in one golf	29020	0
Hole in one golf	.200 10	0
Home slone	200 10	Ŏ
Home alone 2	29015	
Home alone 2 Hook Human grand Prix Hyper zone	35020	ň
Human grand Priv	39025	ň
Lunar zana	20010	
hyper zone		×
Imperium	20010	Ä
J. Connors Tennis	39025	ŏ
Joe and Mac	29015	Ŏ
Ken 6	39025	0
Ken 6 Kiki Kaikai King of monsters Krusty's fun house	35020	0
King of monsters	35020	0
Krusty's fun house	29015	0
Lemmings Mario Kart	29015	0
Mario Kart	35020	Ŏ
THE PARTY OF THE P		×

Mario World200100

	NHL hockey 93 350 Tetris 390 Tortues ninja 4 350 Olive et Tom 350 Out of this world 390 Parodius 350 PGA Tour golf 200 Pilot wings 350 Pit fighter 200 Power athlet 350 Prince of Persia 390 Obert 200 Rampart 200 Ranma 1/2 390 Ranma 1/2 390 Ranma 1/2 2 450 Rival turf 290 Robocop 3 290 Rocketeer 200 The Simpsons 290 Smash TV 200 Super Soccer cha 250 Sonic Blastman 450 Soul Blazer 200 Spiderman & Xmen 390 Strike Gunner 200 Strike Gunner 200 Super Foccer 250 Super Tennis 250 Thunder spirits 200 Valken 390	250250250250250200200200200200200250
	Wing Commander390	
1	Zelda 3350	200
1	Loida O	

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : Nous Consultez

Pour l'échange par correspondance : Veuillez contacter Steeve au 42 94 97 14

Si vous ne trouvez pas votre jeu dans les listes ci-dessus, aucun problème : nous l'échangeons. Téléphonez-nous.

l'occasion

5 bld Voltaire - 75011 PARIS

Métro République

TÉIL 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

 Nous achetons COMPTANT ou en bon d'achat tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.

Ex. : Mégadrive française ou japonaise complète : 450 F

Super Nintendo complète : 600 F Neo Geo complète : 1290 F Game Boy + 1 jeu : 300 F

Jeux Mégadrive : Street of Rage II, World of Illusion,

Desert Strike, Lemings.

Super Nintendo: Ranma 1/2 ou 1/2 II, Mario Kart,

Star Wars, Zelda 30.

Neo Geo: Rachat de vos jeux entre 400 et 1000 F.

Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque



- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo sans rien payer.
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des réductions sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME JAMAIS VOUS N'AVEZ VU

CONSOLES

Mégadrive :	490	F
Super Nintendo :	590	F
Néo Géo : 1	490	F
Game Boy :	350	F
Game Gear :	650	F
Lynx :	650	F
NEC:	490	F
NES :	200	F
Master System :	200	F

JEUX

Master System 200 F	
Super Nintendo à partir de 150 F	:
Mario, Castelvania 4, Lemmings 200 F	=
Megadrive à partir de 70 F	:
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	=
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de 70 F	=
Nec, Master System, NES à partir de 50 F	:
Joynad Sega : 49 F	

ACCESSOIRES

	Game Gear a partir de	,,	
	Nec, Master System,		
	NES à partir de	50	F
	Joypad Sega :	49	F
2	Pro 2:	69	F
	Game adaptor :	49	F
	Joypad Nintendo:	79	F
	Dyna 1 :	99	F
	Adaptateur universel :	49	F



REVIEW

P'est en se levant que les deux agents de la sec-Ution spéciale apprirent la nouvelle. On venait de découvrir un passage vers un monde parallèle! Mais, horreur! le responsable de l'expérience ne savait pas refermer le portail electromagnétique! Et comme les habitants de l'autre côté de la porte ne sont pas très amicaux, nos deux amis devront pénétrer dans l'autre monde pour mener à bien leur mission diplomatique. L'ambiance est un cocktail étonnant entre "Ghostbuster" et "Histoires de fantômes chinois". Horror Story mélange aussi les genres: l'action d'un shoot et la précision d'un jeu de platesformes. Vous incarnez donc un des deux héros, l'autre pouvant être dirigé par un(e) ami(e), si vous pensez à l'inviter! Débarquant dans ce monde étrange, vous allez rapidement vous apercevoir que si, au départ, les autochtones ne sont guère agressifs, cela se corse beaucoup par la suite. Et le terrain accidenté ne vous facilite pas la tâche... Heureusement, vous avez appris à effectuer un double saut, bien utile pour passer par-dessus les trous béants qui jonchent les niveaux. Il vous faudra aussi utiliser certains éléments du décor comme des ballons, des nuages magiques... Vous devrez même faire la courte échelle à votre compagnon pour passer certains obstacles! Et les armements supplémentaires ne seront pas de trop pour combattre des vagues de monstres de plus en plus agressifs!

TIP! EN TIRANT FRÉNÉTIQUEMENT SUR CET ENDROIT, VOUS OBTIENDREZ QUELQUES POINTS SUPPLÉMENTAIRES.

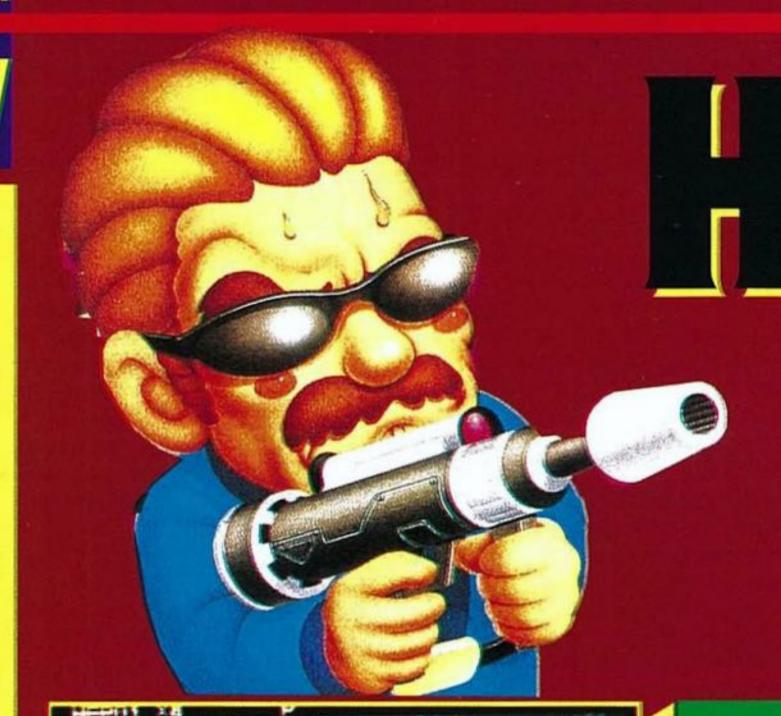


COMMENTAIRE



Ah! le double saut d'Horror Story!
Rocket en a encore l'eau à la
bouche. Il n'a pas arrêté de nous en
parler, allant même jusqu'à le
mimer: un spectacle presque aussi
impressionnant que ce que vous
pourrez voir dans le jeu. Difficile
sans être impossible, Horror Story
n'est pas destiné aux "petits"
joueurs. Wais quelle importance! On
peut se mettre à deux pour venir à
bout des sept niveaux. Et c'est ce
qui me semble le plus intéressant.
Le challenge devient alors passion-

mant. On a du mal à lâcher les manettes. La réalisation n'est pas irréprochable (clignotement de sprites, décors moyens...) mais on se laisse prendre au jeu. L'horreur serait de ne pas essaver Horror Story!



Que font ces jeunes Chinoises en haut de leurs nuages? Si elles m'attendent, je suis curieux de savoir quel sort elles me réservent...

Ces jeunes
démons
venus des
profondeurs
n'ont qu'une
idée en tête,
se servir de
vous pour
expérimenter
leurs
nouveaux
sorts!



Pas facile d'arriver au deuxième boss... Pour ce qui est de la victoire, c'est une autre histoire... Vous voilà enfin arrivé devant le dragon chinois, impitoyable gardien du deuxième niveau. A la différence du dragon cracheur de feu, celui-ci ne trouve rien de mieux que vous envoyer en pleine figure une flopée de ses congénères! Un conseil: écrasez-leur la tête à l'aide de vos bottes.



Après avoir traversé une zone pluvieuse (si on peut appeler ainsi un endroit où l'on vous arrose de flammèches bleues!), vous vous retrouvez en face de créatures au long cou. Cela ne serait pas grave si elles n'avaient pas pris la fâcheuse habitude de vous envoyer de rapides baisers enflammés!



PCE SUPER CD-ROM



On a beau voter écologiste, quand on se retrouve devant un arbre aussi agressif, on ne fait pas de quartier!



EIL F FLIM



Cette partie du jeu se révèle une étonnante épreuve d'habileté. Notre héros se retrouve bien seul... C'est le moment d'attraper le ballon jaune avant que des rapaces squelettiques ne viennent s'amuser avec. Une manœuvre qui nécessite un excellent timing et une parfaite coordination dans le mode 2 joueurs.

LES ARMES ET **AUTRES BONUS**





MISSILE

Très utile quand des ennemis se présentent à l'écran, car il permet de tirer des rafales sur toute la verticale de l'écran.



KATSUTAR

Nous tenons la l'arme la plus puissante du jeu. Malheureusement, elle ne couvre que quelques centimetres devant vous...



LASER

Grâce à lui, vous allez pouvoir couvrir toute l'horizontale de l'écran. Puissant, il est néanmoins assez lent.



CŒUR

Vous rapporte des points en plus, très utile quand on sait que votre score peut vous permettre de gagner des vies supplémentaires.



BOMBES

Elles créent un faisceau protecteur devant yous mais il vous faudra sauter pour espérer toucher vos ennemis éloignés.



CLOCHES

Vous rapporte également des points. Mais peut aussi dissimuler une vie supplémentaire!



3 WAY

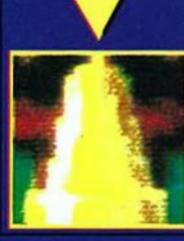
C'est l'arme qui possede le plus grand rayon d'action. De faible puissance, elle est pourtant assez rapide.

CETTE PETITE CLOCKETTE

CACHE UNE VIE. SEUL UN

SAUT TRÈS PRÉCIS VOUS

DERMETTRA dE LA RÉCUPÉRER.



COMMENTAIRE



Au premier contact, Horror story m'a paru assez banal et, surtout, très dur! Il faut dire que je n'avais pas tout compris... Pour m'en sortir mieux, il m'a fallu maîtriser une technique bien connue de tous les joueurs de Chomakaimura, j'ai nommé le double saut. Après cette étape franchie, je pus enfin finir le deuxième niveau. Mais le plus dur restait à venir... Malgré une flopée de bonus et d'armes meurtrières, j'eus beaucoup de difficultés pour accéder au troisième niveau. Le jeu

à deux ne facilite pas les choses, au contraire, il oblige à suivre avec attention tout ce que fait votre partenaire car ses actions sont vitales pour vous. Même si, à la longue, cela devient frustrant de perdre, on éprouve toujours beaucoup de plaisir à diriger nos deux compères dans leur lutte contre les forces démoniaques. En bref, un jeu très fun à réserver aux pros!

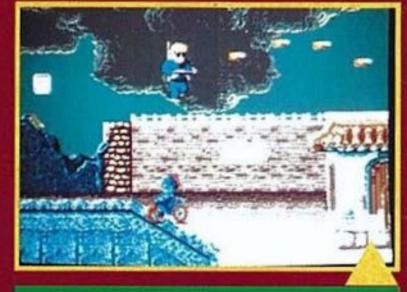


PCE SUPER CD-ROM





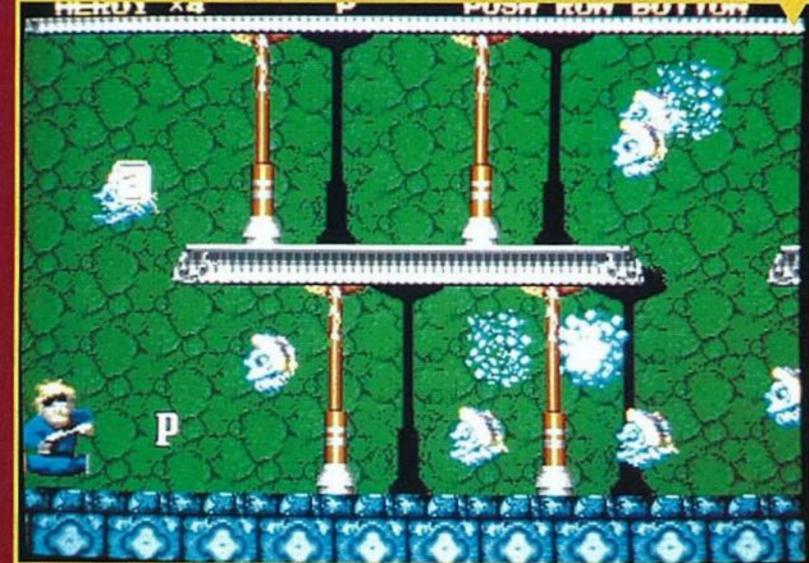
"O namae wa"? Comme c'est bizarre, cette (jeune?) Japonaise ne daigne même pas répondre à ma question... Peut-être est-elle trop occupée par ses exercices de lévitation?



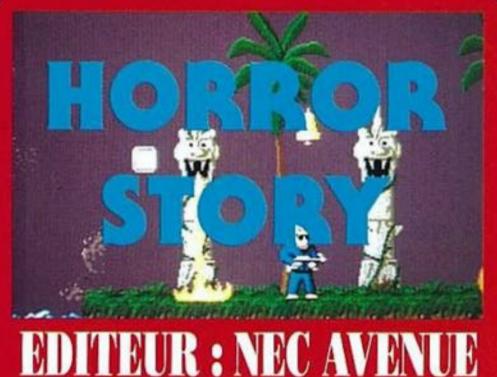
Ce jeune cycliste fantôme ne se soucie guère de vous, c'est le moment de lui sauter dessus et, par la même occasion, d'atteindre le nuage.

Un des moments difficiles du jeu. Des dizaines de têtes volantes se téléportent aléatoirement! A vous de slalomer tout en essayant de dégommer leur tronche!

Une situation vraiment excitante: poursuivi par des parasols fantômes, notre héros pourra-t-il récupérer le "P" (élément indispensable à la reconstitution de son bouclier) en se servant de la tête des petits monstres embusqués?







EDITEUR: NEC AVENUE

PRIX : E **DISPONIBILITE: OUI** DIFFICULTIE : DIFFICILE NOMBRE DE VIES: 3/5

OPTION CONTINUE: INFINIE NIVEAUX DE DIFFICULTE : — **CONTROLE: BON**





SUPER **CD-ROM**

25%

Une page écran et une page d'options permettant de régler le nombre de vies, c'est peu...

GRAPHISMES

82%

Ils sont très variés du fait de la longueur de certains niveaux.

ANIMATION

80%

Le scrolling est fluide et le nombre de sprites correct.

BANDE-SON

87%

Les niveaux sont agréablement accompagnés par des thèmes originaux.

JOUABILITE

79%

Au début, le double saut pourra poser des problèmes. L'entraide est indispensable pour le jeu à deux.

DURBB DE VIB

82%

Ce jeu contient 7 niveaux bourrés de pièges vicieux et d'ennemis malicieux.

NTERET 80%

Un jeu amusant et difficile qui fait autant appel aux réflexes qu'à la mémoire. Et en plus, on peut y jouer à deux!

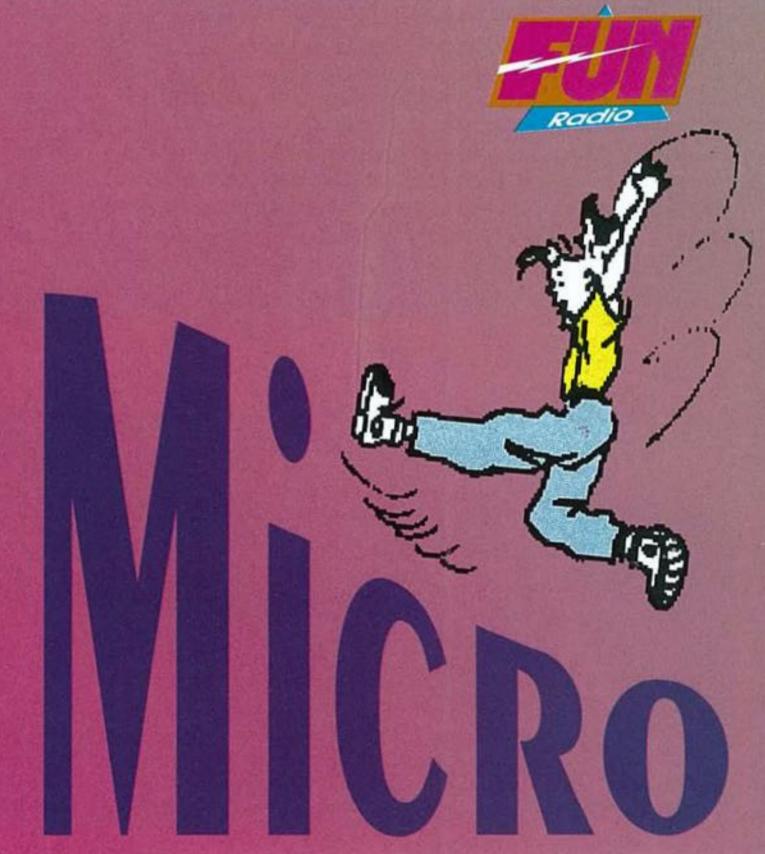
TOP JEUX VIDE(

LE Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

LE dimanche à 9H50 et tous les jours sur



DERBOY DRAGON'S TRAP SEGA
RUN EUROPA US GOLD
ERMAN FLYING EDGE
R MARIO 3 NINTENDO
BUNNY KEMCO
NTURE ISLAND HUDSON
AMAN 2 CAPCOM
O & YOSHI NINTENDO
BOY
RMARIOLAND NINTENDO
LE NINJA TMHT KONAMI
IAN SUNSOFT
OYLE'S QUEST CAPCOM
CAPCOM
R NINTENDO
R MARIO KART NINTENDO
ND OF ZELDA NINTENDO
R MARIO WORLD NINTENDO
ET FIGHTER 2 CAPCOM
RO NINTENDO
The second of th



CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC









十寺集

MEGADRIVE

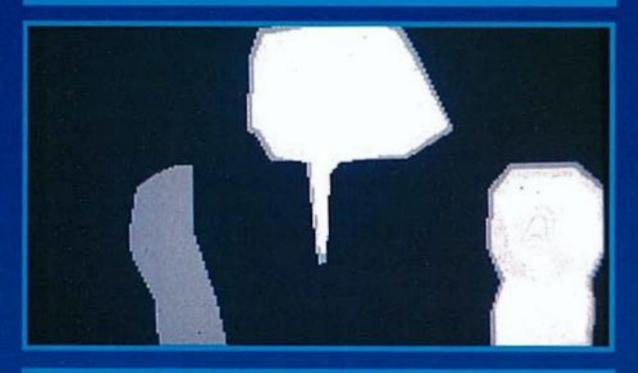


REVIEW

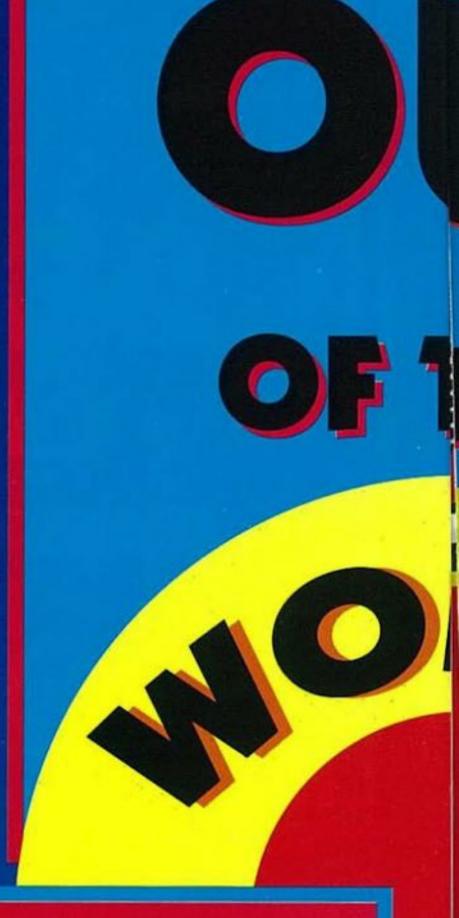
i arcade, ni aventure, ni plates-formes, Out of this World est vraiment un jeu à part... Pas de point de vie ni de score, de bonus ou de passage secret, juste des images dotées d'une animation à couper le souffle. On a l'impression d'assister à un film... Mieux, de diriger un film! Et c'est exactement ce que souhaitait obtenir Eric Chahi (l'unique auteur du jeu), en mêlant action et séquences animées dans une mise en scène très cinématographique (gros plans, champ/contrechamp, etc.). Vous incarnez Lester Knight Chaykin, un scientifique qui, à la suite d'une expérience ratée, se retrouve dans un univers étrange. Les dangers sont nombreux et il vous faudra éviter de redoutables pièges, échapper à de terribles bêtes féroces et apprendre à vous faire des amis si vous voulez pouvoir rentrer un jour chez vous. Heureusement, Lester dispose d'impressionnantes qualités athlétiques (il peut courir, sauter, nager, se suspendre à une liane, etc.) et trouvera en route un pistolet laser qui se révélera fort utile puisqu'il servira à la fois d'arme, de bouclier, et de "clé" (vous défoncerez certaines portes à coups de laser!). Le jeu est composé d'une succession de courtes scènes dans lesquelles vous devrez vous sortir de situations toujours plus périlleuses, un peu à la manière d'Indiana Jones. Vous procéderez souvent à plusieurs essais infructueux avant de réussir à franchir chaque étape, mais un système de codes permet de reprendre l'action là où vous avez échoué.



Après avoir été assommé, vous vous réveillerez dans une prison, enfermé en compagnie d'une créature étrange mais sympathique... Votre vision reste floue pendant quelques secondes!



Lester n'hésitera pas à mouiller sa chemise pour nager sous l'eau!

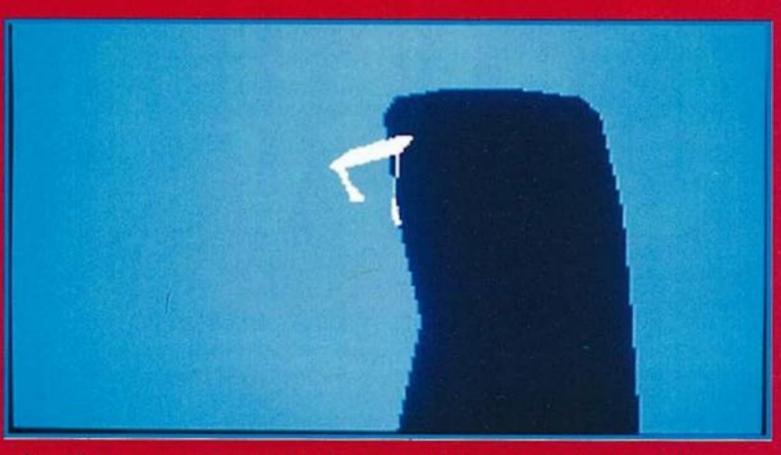


SALES BETES!

Le monde d'Out of this World grouille de bestioles vraiment pas sympa...



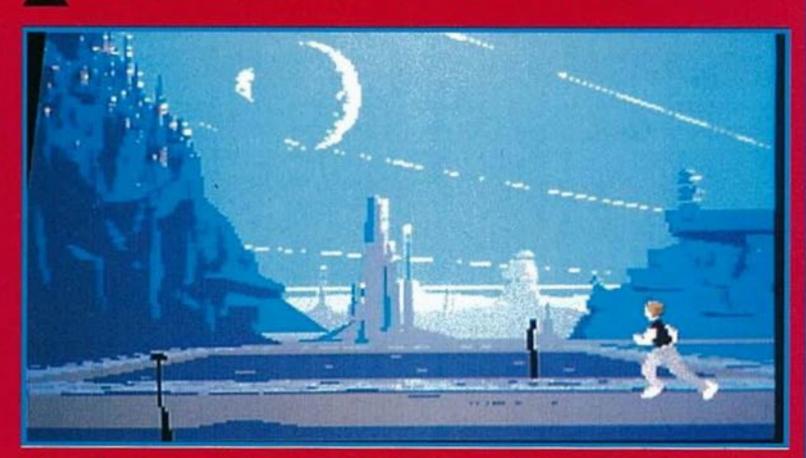
Cette grosse bébête est méchante... et en plus elle court vite!



Gare aux sangsues venimeuses. Allez, crache ton venin!



Ces "trous" sont en fait d'ignobles mâchoires dévoreuses de pieds.



Ces tentacules visqueux ne vous veulent évidemment que du mal!









Votre compagnon de cellule vous a aidé à vous enfuir et est devenu votre ami. C'est maintenant à vous de le sortir de ce mauvais pas.



Vous pouvez inonder les galeries en démolissant le fond de ce bassin à coups de laser.

COMMENTAIRE



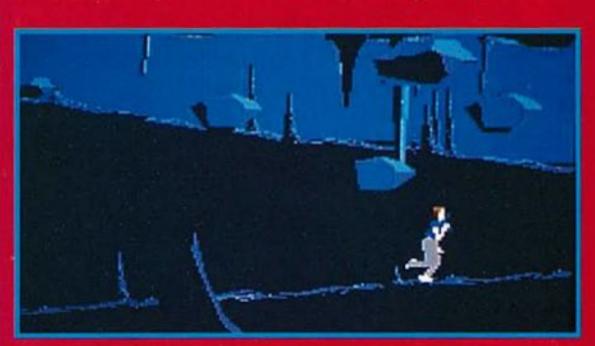
HOMER

Out of this World est toujours aussi impressionnant (cette version est quasiment identique à celle de la Super Nintendo). L'animation est époustouflante et le jeu dégage une ambiance vraiment unique. Pourtant, Another World a incontestablement pris un coup de vieux (et ce n'est pas cet étrange changement de nom qui le rajeunira)... En effet, si on le compare à Flashback (son des-

cendant direct), on ne peut qu'être déçu par la relative pauvreté des décors et le nombre limité de mouvements du héros. Les performances techniques qui faisaient son charme sont maintenant devenue monnaie courante et Out of this World ressemble désormais à un brouillon de Flashback... Un brouillon qui reste tout de même plus proche d'un superbe croquis de Leonard de Vinci que d'un gribouillis de Picasso!

LA MORT VOUS VA SI BIEN!

Dévoré, déchiqueté, mâchouillé, broyé, noyé, électrocuté, empoisonné, désintégré... Dans Out of this World, les façons de mourir ne manquent pas!



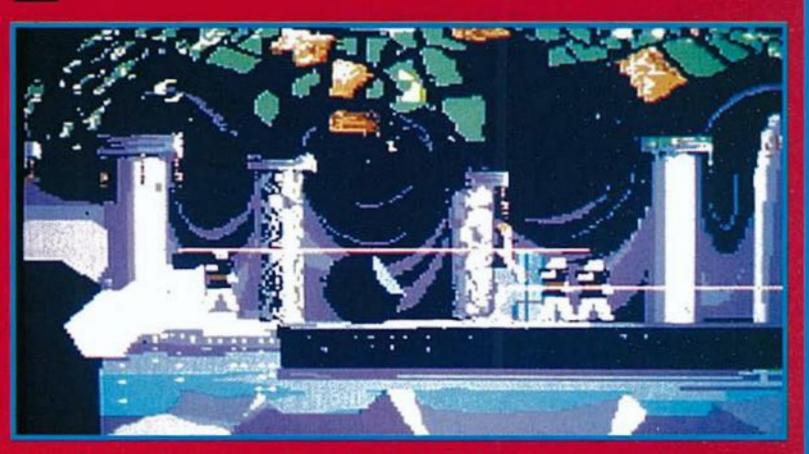
Attention, chute de pierres!



Ces terribles mâchoires vont se refermer sur vous!



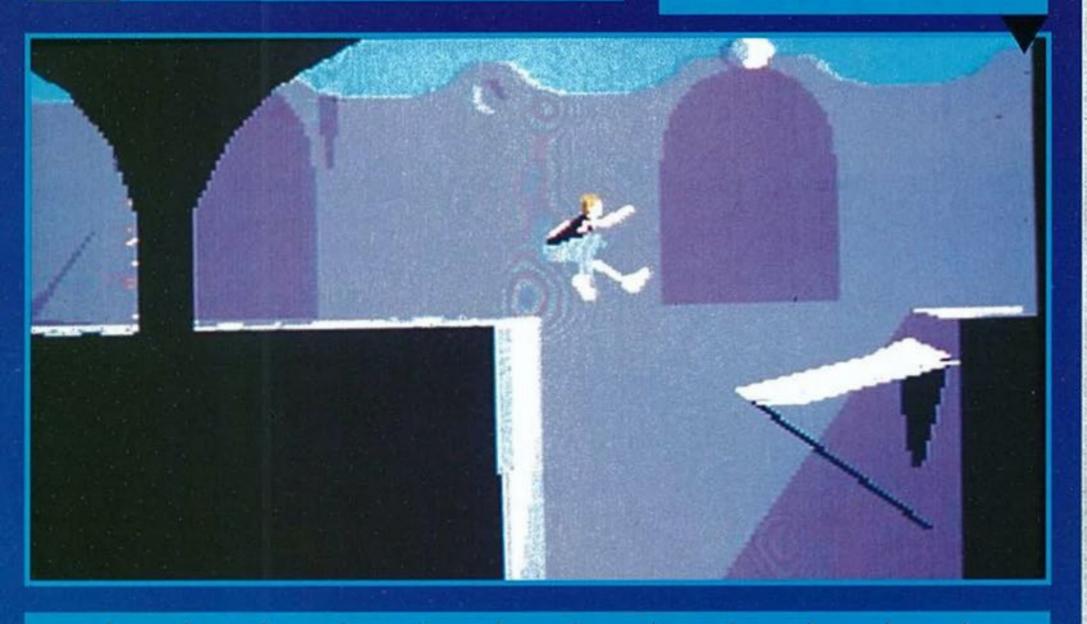
Pensez à reprendre de l'air si vous ne voulez pas finir noyé.



Plus efficace qu'une radio : la désintégration au laser!



L'ami Lester est capable d'effectuer des cascades dignes d'Indiana Jones!



LE FLINGUE MOULINEX MULTIFONCTION!



▲ Superbe design et revêtement en Téflon extrudé, le Flingu'o Matic 2000 multifonction est l'ami de la ménagère!



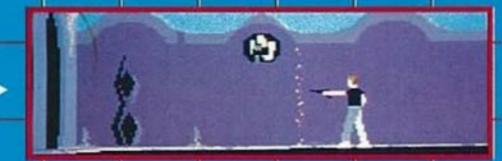
▲ Une simple pression sur la gâchette déclenche un tir laser d'une extrême précision. Idéal pour les grillades!

Pour finir, la fonction bouçlier du Flingu'o ▶ Matic 2000 protégera votre nouvelle robe des tirs de laser trop salissants.

EN VENTE CHEZ VOTRE SPECIALISTE DE L'ELECTROMENAGER



Pour une cuisson plus efficace, maintenez la pression sur la gâchette quelques instants. Idéal pour la chapelure de portes!

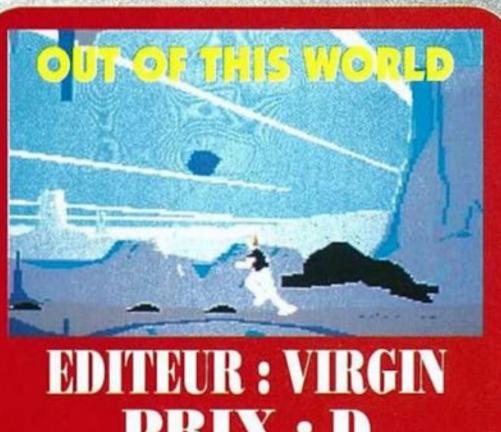


COMMENTAIRE



Après les différents micros et la Super Nintendo, la Megadrive dispose désormais d'une version de ce jeu d'aventure/action incontournable. Another World avait fait sensation à sa sortie sur micro par la qualité de ses graphismes en polygones (un procédé à mi-chemin entre la vraie 3D et le dessin bitmap) et, surtout, par son animation digne de celle de Prince of Persia et sa mise en image d'une richesse cinématographique. La version Megadrive, parfaitement bien adaptée, ne perd rien au passage, pas même la longue et splendide introduction. La jouabilité au joypad est parfaite et l'on ne peut résister au plaisir de plonger une nouvelle fois dans ce monde étrange et inquiétant. Un grand classique, qui ne peut vous décevoir.

SPIRIT



PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI DIFFICULTIE : DIFFICULE NOMBRE DE VIES : I **OPTION CONTINUE: OUI** NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1 **CONTROLE: BON**





PRESENTATION

95%

La séquence d'introduction est une des plus réussies que j'aie pu voir...

GRAPHISMES

80%

Les graphismes à base de polygones permettent d'obtenir une animation hors du commun.

ANIMATION

91%

C'est le point fort du jeu... Les séquences animées sont splendides.

BANDE-SON

88%

La musique s'inspire de l'exemple des musiques de films. Les bruitages sont plutôt classiques.

JOUABILITE

83%

75%

La prise en main du personnage est assez délicate.

DURBB DE VIB

La linéarité de l'action fait qu'une fois le jeu terminé, rien ne pousse à y rejouer.

INTERET 85%

Même s'il ne bénéficie plus aujourd'hui de la considérable avance technologique dont il disposait à sa sortie, Out of this World reste un jeu très spectaculaire.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION











Numéro 3







Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9





Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13









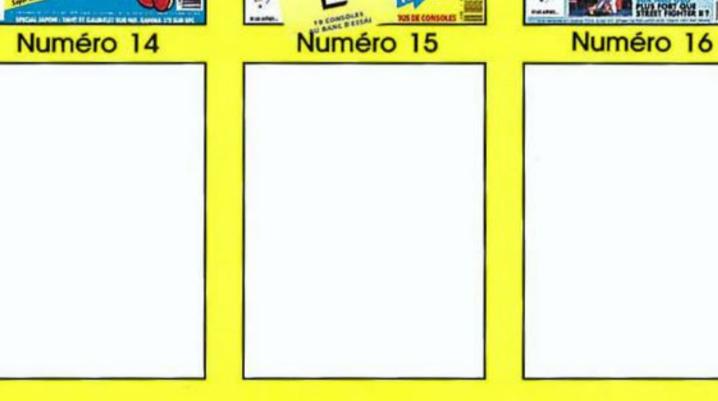
Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON

			BON DE COMMAN	DE	DES ANCIENS NUME	ROS	DE CONSOLES +			
/	(Vous pouvez égalem	nent			ISOLES + - B.P. 53 - 779 de Consoles + à : l'acci			Pierre	e-Avia, 75015 PARIS)	
þ	Numéro Hors Série (450074) Numéro 5 (451005) Numéro 10 (451010) Numéro 15 (451015) Numéro 20 Somme totale:	0000	Numéro 1 (451001) Numéro 6 (451006) Numéro 11 (451011) Numéro 16 (451016) Numéro 21	00000	Numéro 2 (451002) Numéro 7 (451007) Numéro 12 (451012) Numéro 17 (451017) Numéro 22		Numéro 3 (451003) Numéro 8 (451008) Numéro 13 (451013) Numéro 18 (451018) Numéro 23		Numéro 4 (451004) Numéro 9 (451009) Numéro 14 (451014) Numéro 19 (451019) Nombre de numéros:	
	Chèque banca NOM:	ire	somme de 29 F pour ch		Prénom :				que postal	
	Code postal:				Ville:					

(Délai d'expédition: 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné:

1 1	1	1 1	1 1	func	lettre cuivie	do cont	chiffred)	ou de	nous retourner	l'étiquette	d'expédition	do votro	maaazin
			_	(une	lente suivie	de sept	chimes)	ou ae i	nous reloumer	renquerre	a expedition	ae voire	magazin

SUPER NES



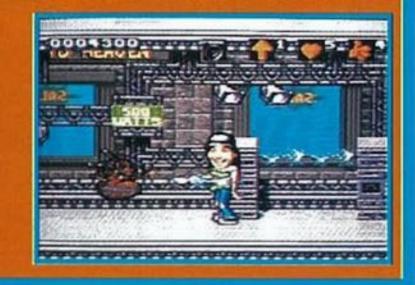
REVIEW

cous-titré (en gros!) "Megateuf", le film "Wayne's World" a su, au même titre que "la Petite Boutique des horreurs" ou que les Monthy Python, se faire des fans. Le soft, quant à lui, s'il ressemble un peu à Cool World (testé dans Consoles+ n° 19) par l'utilisation d'images digitalisées et une ambiance très "cartoonesque", se révèle comme un bon jeu de plates-formes, difficile et varié à souhait. Le jeu est divisé en quatre niveaux, euxmêmes subdivisés en parties. L'ensemble donne un jeu d'une étendue impressionnante. Vous dirigez Wayne, qui doit libérer Garth, prisonnier dans un jeu vidéo (Zantar, the Gelatinous Cube!). Il possède une guitare électrique, qu'il utilise avec maestria pour blaster les bestioles qui traînent au moyen d'ondes sonores dévastatrices. Divers bonus lui permettent d'en augmenter la puissance pour tout détruire à l'écran ou de gagner vies ou points. Les monstres varient selon les niveaux. Dans le premier, vous affrontez de grosses boules qui se dégonflent quand vous leur tirez dessus, des joueurs de cymbales, des violoncelles lanceurs d'archers... Tout tourne autour de la musique. Les guitares électriques, quand elles vous tombent dessus, lancent un cri angoissé (si vous êtes dessous, vous risquez d'en pousser un aussi!), les saxophones tirent des boulets sonores... Graphiquement, Wayne's World est bizarre. Tout à la fois terne et coloré, caricatural et détaillé, il est, sinon beau, du moins très original. L'animation est bonne, et la musique, très rock, colle parfaitement à l'action. Les bruitages sont très réussis, même s'ils signalent généralement une catastrophe.

NON, C'EST PAS DU MUSETTE!

Voici quelques-unes des bestioles délirantes qui peuplent ce jeu. Vous combattrez des cornemuses, des accordéons, des batteries, des violoncelles... Quand vous les connaîtrez mieux, vous pourrez développer des techniques de combat plus efficaces.





COMMENTAIRE



Ne vous laissez pas dégoûter par les premières minutes de jeu. Wayne's World est attachant, difficile et varié. Quand Rocket l'a vu, il a fait un bon et a commencé à émettre des sons bizarres. Si la majorité des jeux tirés de films sont décevants, Wayne's World se révèle au contraire très réussi. La nécessité de devoir recommencer au début du niveau quand on perd est un peu frustrante mais, au fur et à mesure que l'on mémorise

WIEKLEN

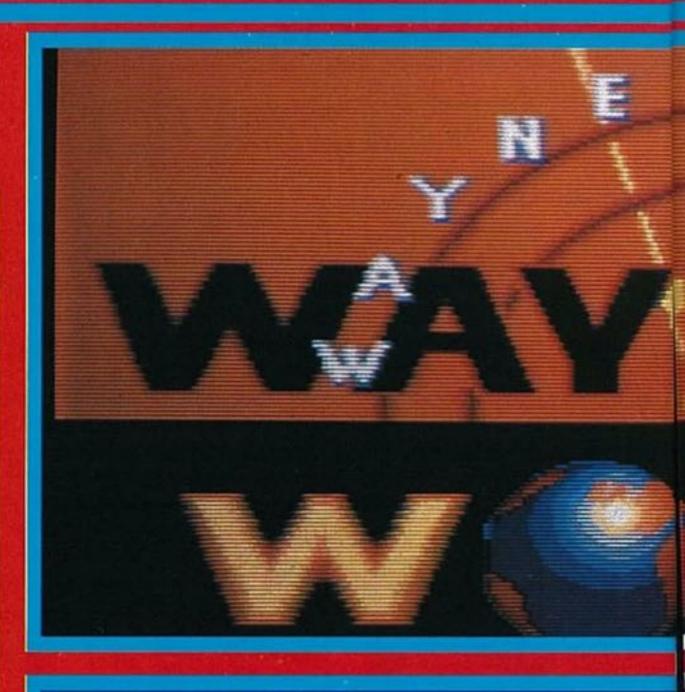
l'emplacement des monstres et des bonus et à chaque nouvel essai, on progresse un peu plus loin. Le personnage, ridicule à souhait avec sa grosse tête surplombant un corps minuscule, réagit précisément et immédiatement à vos sollicitations. Pour résumer, Wayne's World est un petit jeu de platesformes qui ne paie pas de mine, mais qui se révèle excellent par le dosage de sa difficulté et par son étendue. Moi, j'adore.



Le début du niveau 2 devient vite très dangereux. Les cookies roulent sur vous, les théières vous ébouillantent, les plaques vous brûlent...



Tiens, en parlant de plaque, en voici une en train de vous faire cuire. Vous l'aimez comment? à point?



LA FINE EQUIPE

Voici nos deux héros, en train de raconter l'aventure abracadabrante qui leur est arrivée. Imaginez: Garth

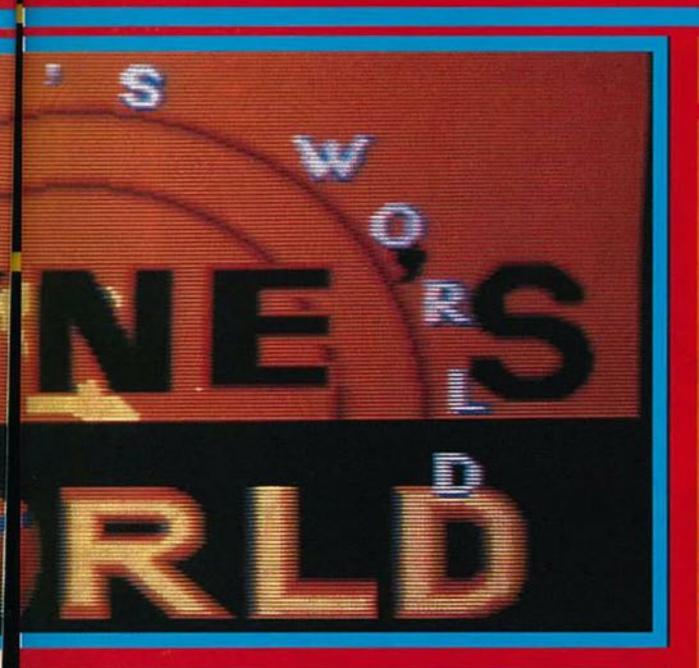




DES BONUS, ENCORE DES BONUS!

De nombreux bonus sont disponibles. Les mains et les cœurs rapportent des points de vie, les



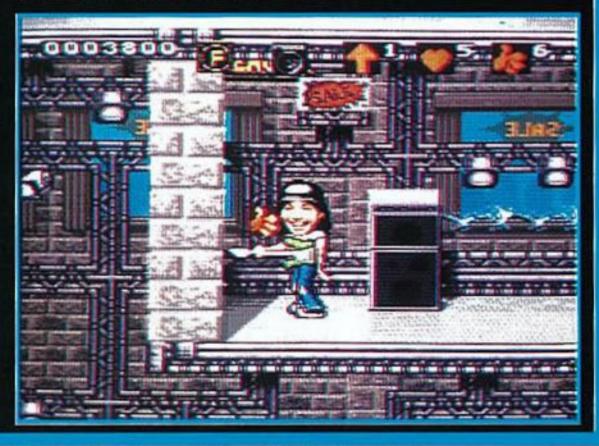


a été aspiré dans un jeu (Zantar, the Gelatinous Cube). Wayne se lance alors à sa recherche. Entre chaque niveau, vous aurez droit à une séquence animée de plusieurs minutes.





enceintes augmentent votre puissance de feu, le serpentin bleu donne à votre tir une trajectoire sinusoïdale, etc. Chaque niveau dispose de ses propres bonus et super-tirs.



COMMENTAIRE



Comme vous l'a dit Wieklen, en voyant Wayne's World, j'ai sauté au plafond.
L'adaptation du film pour un jeu est une excellente idée. La loufoquerie des deux personnages, Wayne et Garth, est bien

rendue. Créé autour d'un jeu vidéo cité dans le film ("Zantar the Gelatinous Cube"), Wayne's World est un jeu assez surprenant. Il paraît si difficile que l'on a envie de prendre sa super NES et de la jeter contre un mur. Puis, avec de l'entraînement, on constate qu'il est jouable. Bref, j'ai adoré, et les nombreuses séquences vidéo digitalisées tirées du film sont bien agréables à découvrir ou à... redécouvrir.



Quand vous mourez, vous recommencez au début de la zone. Mais quand vous perdez un crédit vous devez revenir au début du niveau. Chaque fois que vous atteignez la fin d'une zone, une animation montre Garth, attrapé par la main mauve du monstre.

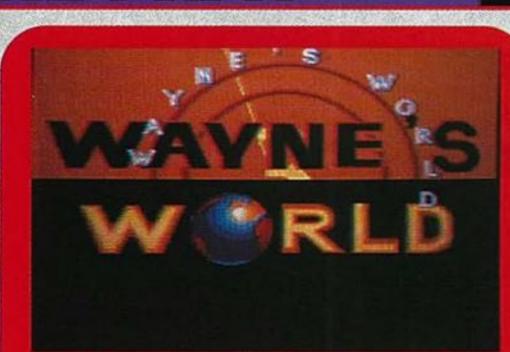


Voici le méchant du niveau 1. Il est très affectueux : il vous donne des coups de bec et vous lance des rayons laser.



SUPER NES

REVIEW =



EDITEUR: THQ SOFTWARE PRIX: E

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: MOYENNE NOMBRE DE VIES: 5 OPTION CONTINUE: 3 NIVEAUX DE DIFFICULTE: — CONTROLE: EXCELLENT



CARTOUCHE

PRESENTATION

91%

Nos deux compères vont raconter le jeu comme dans leurs émissions. Super!

GRAPHISMES

76%

Les décors sont parfois ternes, et le héros, rigolo, est plutôt moche.

ANIMATION

77%

Le scrolling est fluide et le personnage saute de plate-forme en plate-forme avec dextérité.

BANDE-SON

82%

La musique qui accompagne le jeu s'intègre parfaitement à l'action. Les bruitages sont excellents.

JOUABILITE

80%

Wayne répond parfaitement, marche, saute, à la moindre sollicitation du joypad.

DURBE DE VIE

78%

La difficulté, bien dosée, donne toujours envie d'aller plus loin.

INTERET 87%

Wayne's World est un de ces jeux qui passent inaperçus. Alors: ACHETEZ-LE, VOUS NE SEREZ PAS DEÇU!

MEGADRIVE MEGADRIVE PREVIEW

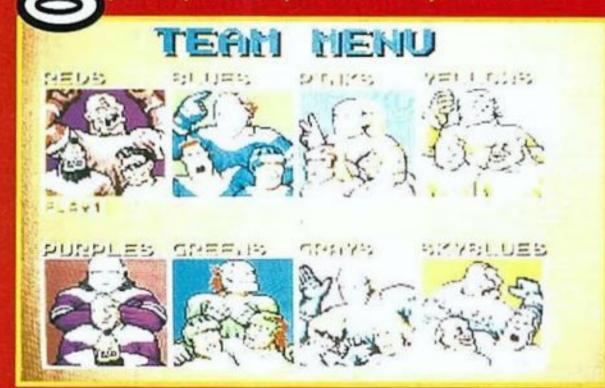
n savait déjà que le hockey sur glace n'était pas un sport de fillette. Mais de là à passer son temps à bastonner à coups de crosse ses adversaires, il y a des limites que Hit the Ice a largement dépassées! Et c'est ce qui fait tout le charme de cette cartouche. On est très loin de l'excellent NHLPA Hockey d'Electronic Arts, dans lequel il faut éviter les mauvais coups en mettant sur patins à glace une stratégie d'attaque sophistiquée. Le soft de Taito n'est vraiment pas tendre avec ses sportifs. Si le but du jeu demeure toujours le même, marquer des buts, le moyen d'y arriver n'a franchement rien de fleur bleue. Coups de poing, croche-pattes, attaques dans le dos à grands coups de crosse... l'arbitre ferme complaisamment les yeux sur ces actes de barbarie. Lorsque la violence atteint son paroxysme, il y a arrêt de jeu. Non pas pour siffler un coup franc mais pour que les deux belligérants règlent leur problème à coups de poing. Le plus faible reste sur la glace tandis que le vainqueur repart à l'attaque. A deux joueurs par équipe, les combinaisons d'attaque sont évidemment très réduites. Passes ou tirs, il n'y a pas d'autre choix. Mais il est possible d'utiliser des coups spéciaux comme le super-shoot et la tornade. Le hockeyeur part en vrille et détruit tout ce qui se trouve sur son passage. La cage de but décolle de plusieurs mètres, laissant le gardien gelé sur place. Chacune des huit équipes possède ses propres coups pour la baston. Il est même possible de choisir les trois joueurs de son équipe en fonction de leurs caractéristiques : vitesse, passe, défense, force, tir... Enfin, pour donner encore plus de piquant au jeu, des objets difficilement identifiables, lancés par le public en délire, atterrissent

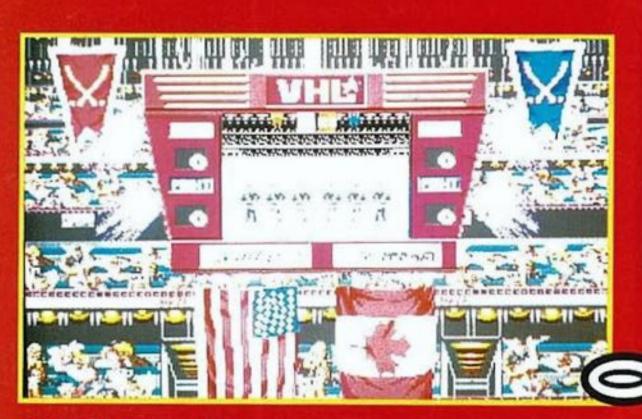


L'arbitre
intervient
seulement
pour la remise
en jeu.
Maigrichon
comme il est, il
a intérêt à
rester à l'écart.

Les huit équipes de tueurs possèdent des joueurs particulièrement féroces. Certains sont plus violents, plus rapides ou plus adroits que d'autres.

sur la glace, perturbant considérablement la partie.





COMMENTAIRE



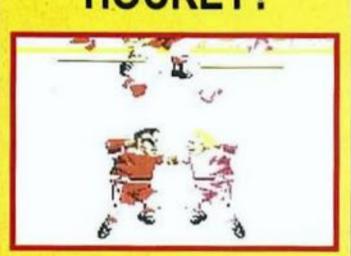
MARC

J'ai du mal à croire que cette adaptation du jeu sorti sur PC Engine (testé dans le C+ n° 3) soit un jeu de hockey. Deux joueurs, sans compter le gardien! Moi qui pensais avoir affaire à un jeu d'équipe, c'est plutôt raté. Ça me rappelle certains jeux de basket où l'on joue à un contre un. C'est presque le cas de Hit the Ice. Excepté la trajectoire de l'ailier, on ne contrôle pas celle des joueurs, et encore celui-ci passe-t-il la moitié du

temps en dehors de l'écran. En fait, ce n'est pas une simulation sportive malgré le championnat et les nombreuses équipes, c'est un jeu de baston. Les personnages sont drôles, les coups spéciaux sont marrants, mais ça ne suffit pas pour faire un bon jeu. Dans le genre, NHLPA Hockey d'Electronic Arts est démentiel: il possède tous les éléments pour faire une bonne simulation de hockey, contrairement à Hit the Ice.

Sur fond d'hymne américain, les équipes apparaissent sur la patinoire pour trois périodes de 2, 5, 10 ou 20 minutes.

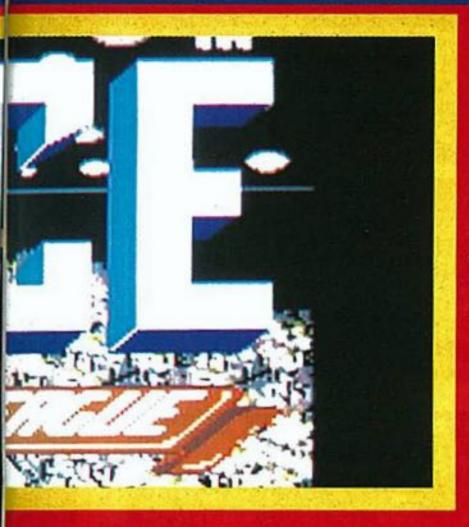
POUR LA BOXE, HOCKEY!



L'arbitre vient de siffler un arrêt de jeu. La partie devenait trop musclée. Les deux hockeyeurs vont régler leur litige à coups de baffes.



Pour remporter ce duel, il faut appuyer de façon continue sur une des touches du paddle.



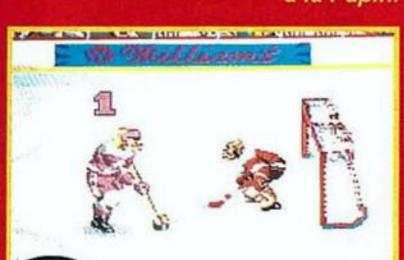
COMMENTAIRE



Soyons clair: Hit the Ice est plus un jeu d'arcade qu'un jeu de hockey. Les passionnés de ce sport risquent d'être déçus lorsqu'ils verront qu'ils ne contrôlent que trois joueurs. L'aire de jeu est

aussi trop réduite pour que l'on puisse véritablement développer une attaque ou dribbler ses adversaires. Marquer des buts relève souvent du hasard. Seuls les super-tirs font mouche, ne laissant presque aucune chance au gardien. Cela dit, si vous avez besoin de vous défouler et de rire un bon coup, Hit the Ice vous conviendra parfaitement. Cela est d'autant plus vrai si vous jouez à deux.

Quelle pirouette! En équilibre sur sa crosse, on ne sait pas s'il vient de se faire dégager par un adversaire ou s'il tente un retourné à la Papin.



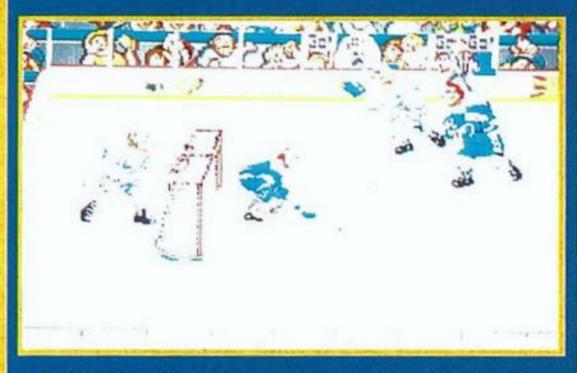
Mano a mano entre l'attaquant et le gardien. Seul un super-tir viendra à bout de la résistance du goal.

Assommé par la force du palet, le gardien n'est pas près de se relever.

LA TORNADE BLANCHE



L'un des deux coups spéciaux est assez spectaculaire. Le joueur situé derrière le but renvoie le palet, en l'air, vers le second joueur.



Celui-ci se transforme en une tornade blanche qui renvoie le palet dans les buts. Sa force est telle qu'il expédie la cage plusieurs mètres en arrière.





MEGADRIVE



EDITEUR: TAITO PRIX: D

DISPONIBILITE: OUI
DIFFICULTE: MOYEN
NOMBRE DE VIES: —
OPTION CONTINUE: —
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2
CONTROLE: BON





CARTOUCHE

PRESENTATION

89%

Toutes les options indispensables sont présentes.

GRAPHISMES

82%

Les sprites sont très grands et le décor est, dans l'ensemble, assez détaillé.

ANIMATION

80%

Les mimiques de ces brutes sont amusantes et variées.

BANDE-SON

75%

Les bruitages rendent bien compte de la violence qui règne sur la glace.

JOUABILITE

78%

Passes ou shoots, le choix est limité. Les hockeyeurs répondent immédiatement à vos commandes.

DURBE DE VIE

67%

Un simple championnat à huit équipes, même avec sauvegarde, limite la durée de vie du jeu.

INTERET 68%

Cette cartouche est originale, mais je crains fort qu'elle ne vous lasse au bout de quelques jours.



REVIEW

TRIO DE CHOC

HIT THE ICE

a version Megadrive à peine sortie en magasin, nous avions droit au jeu sur Super NES. Le produit est exactement le même : il ne faut pas hésiter à faire mordre la glace à ses trois adversaires. La stratégie est donc très simple: cogner et frapper le palet en direction des buts. Quelques coups spéciaux, rares mais précieux, rendent la partie encore plus vivante. Lorsque l'action devient trop brûlante, les joueurs posent leur crosse et règlent leur problème à grands coups de baffe. Le vainqueur récupère le palet et amorce une nouvelle attaque. C'est un va-et-vient incessant entre les deux buts. Le terrain est assez petit pour que les six hockeyeurs ne se perdent pas. Il se présente sous la forme d'un scrolling horizontal. Les options ne sont pas différentes de celles de la version Megadrive: réglage du temps, de la vitesse de jeu, sauvegarde...



Le gardien est vulnérable. Si vous ne venez pas lui prêter main forte, il va se faire frotter les oreilles par l'attaquant. Et ce n'est pas l'arbitre qui viendra vous défendre.



L'arbitre se contente de siffler la remise en jeu et certaines agressions.

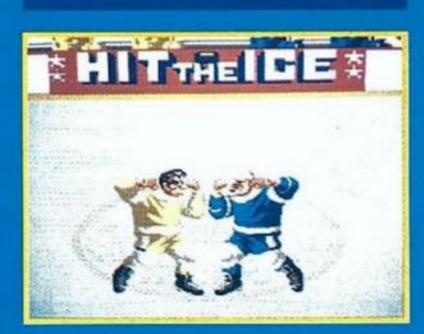
COMMENTAIRE



AXEL

Sans vouloir me répéter, je trouve cette cartouche assez originale pour que l'on y jette un coup d'œil. Sa réalisation est bonne et même, pour ce qui concerne les graphismes,

meilleure que sur Megadrive.
Cela dit, l'action manque de
variété. On bastonne et on tire
sans trop réfléchir. A la longue,
cela devient lassant. La plupart
des buts marqués relèvent du
pur hasard. Les coups spéciaux
apportent un plus, mais ils se
comptent sur les doigts d'un
manchot! Si vous aimez le hockey, jouez à NHLPA Hockey 93
d'Electronic Arts.



C'est à coups de poing que vous allez régler le différend qui vous oppose à ce joueur.



Un bouton pour les passes, un second pour les tirs. Vous n'allez pas vous prendre la tête avec les commandes!





Six équipes vont s'affronter pour le super-championnat. Chaque joueur possède ses propres caractéristiques. Vous pouvez sélectionner le trio de choc.



:13

Quel souci du détail ! On parvient facilement à tout distinguer.



La balle a à peine franchi le cercle du panier que les attaquants repartent vers leur camp. Ils sont tellement sûrs d'avoir marqué deux points qu'ils ne prennent pas la peine de se retourner.

ELECTRONIC MARQUE DES PANIERS!

Electronic Arts s'est taillé une solide réputation dans le domaine des jeux de sport. Jordan Vs Bird (MD): "Ce jeu enthousiasmera les pros du panier..." (C+ 10 / 62%). Bulls Vs Lakers (MD): "Un méga-hit qui pourrait faire aimer ce sport à ceux qui s'en désintéressent..." (C+ 12 / 92%). Team USA Basketball (MD): "Un jeu à posséder absolument..." (C+ 14 / 92%).

ulls Vs Lakers... Bulls Vs Blazers... ces deux car-Dtouches ont peu de différences si ce n'est que les Bulls, héros en short et baskets, affrontent de nouvelles équipes dans ce second volet des aventures bondissantes de Jordan. Electronic Arts signe une véritable simulation de basket comme elle en a le secret. On retrouve avec beaucoup de plaisir les héros de la Dream Team. Chaque joueur dispose de ses propres coups, plus ou moins spectaculaires. A tout moment de la partie, il est possible de faire un arrêt sur image et de visualiser les dernières secondes d'une action. Le championnat auquel vous

participerez vous mettra aux prises avec les seize

meilleures équipes de la NBA.

MEGADRIVE

Blazens Bulls



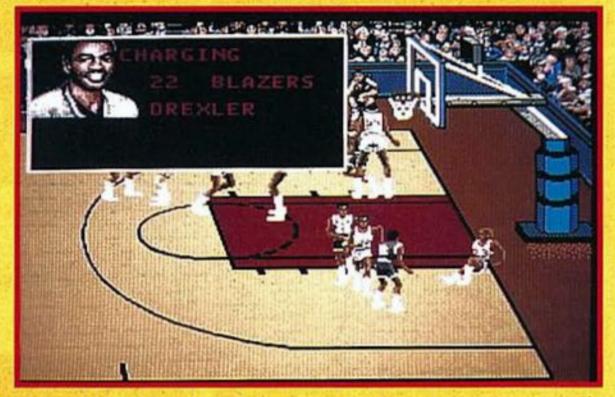
COMMENTAIRE



Cette cartouche vous donnera sûrement envie de vous inscrire dans un club de basket tant la réalisation est excellente et l'ambiance surchauffée des matchs bien rendue. Les commandes, extrêmement

simples, rendent le jeu accessible à tous. Au début, l'action semble un peu confuse, ce qui est notamment dû au fait que certaines couleurs de sprites se confondent avec le ballon ou le parquet. Mais, avec un peu d'habitude, on parvient rapidement à faire des coups incroyables. C'est, pour moi, le meilleur jeu de basket sur Megadrive.

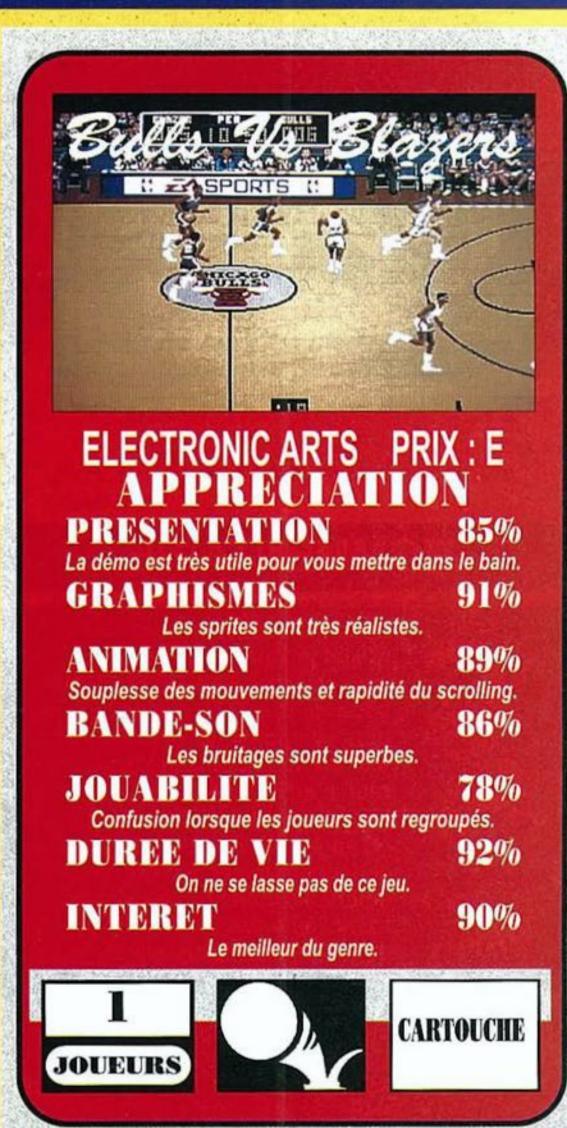
Une rencontre entre les meilleurs joueurs de la côte Ouest et ceux de la côte Est vaut son pesant de cacahuètes. Les génies du panier mondiaux réunis sur le même parquet!



L'arbitre intervient par fenêtre interposée. Drexler à terre et c'est toute son équipe qui souffre.



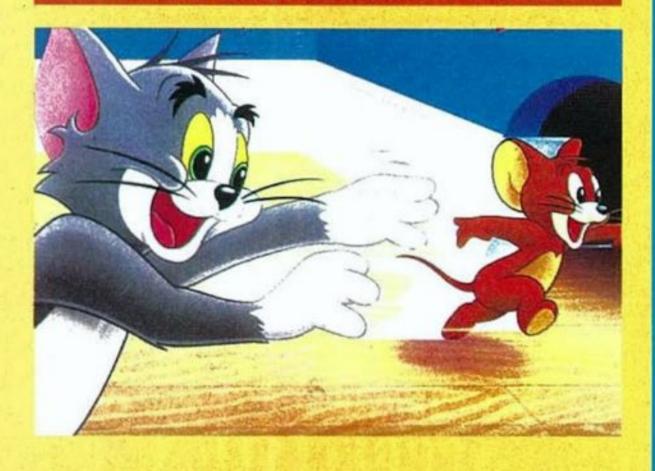
Moment magique du match: Jordan dans ses œuvres. Il exécute son fameux Air Reverse ou tir au panier renversé. Le magnétoscope est enclenché. Savourez image par image...





om et Jerry: à entendre les doux noms de nos héros de dessin animé, on se dit: "Chouette, enfin un bon jeu de plates-formes sur ma Super NES". Eh bien, non! Je le crie haut et fort: ce jeu est nul! Les concepteurs comme l'éditeur ont utilisé les noms de deux vedettes, deux stars du dessin animé américain, avec un raisonnement simple: il suffit que le jeu s'intitule Tom et Jerry pour

qu'il se vende. Mon rôle étant de vous conseiller, le meilleur conseil que je puisse vous donner, en l'occurrence, c'est de vous abstenir de l'acheter. Je peux vous l'assurer, vous ne manquerez rien, à moins que vous ne collectionniez les ratés comme Paper Boy II, Ultraman... Dans ce cas, et seulement dans ce cas, il vous faut Tom et Jerry. Dommage, les deux personnages avaient la carrure pour donner quelque chose de chouette. Mais le jeu a été affreusement bâclé. Tom, qui est tout de même un protagoniste essentiel, n'est, hélas! visible qu'à la fin des niveaux. Et Jerry dans l'histoire? Notre petite souris se balade on ne sait trop pourquoi, affrontant des fourmis, des moustiques... et tout un tas d'autres bestioles insolites. C'est bien beau, mais ça n'a rien à voir avec le dessin animé.



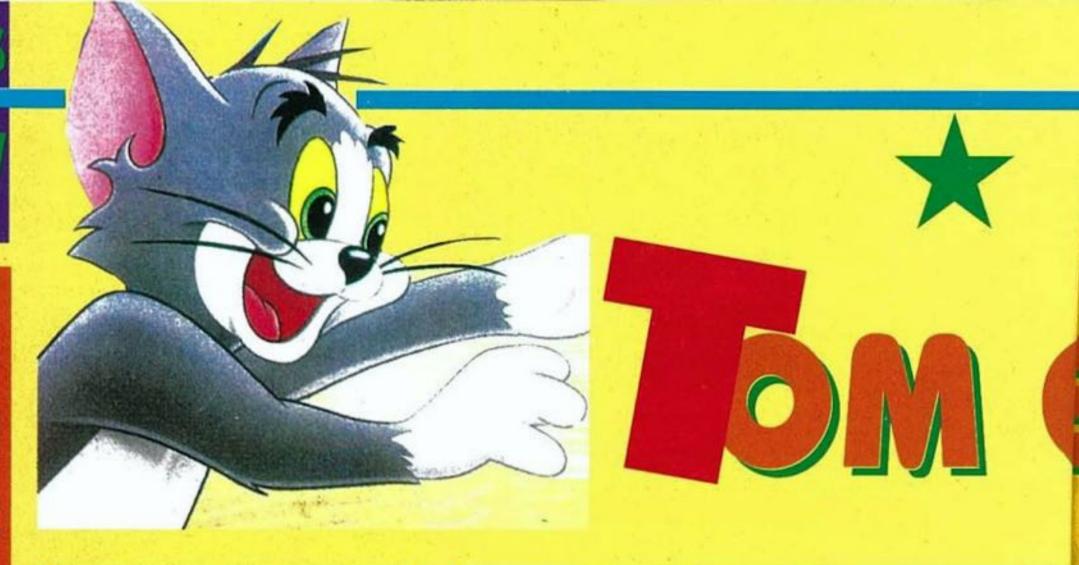
COMMENTAIRE



SAM

Désolé d'avoir été aussi brutal quand je vous ai présenté ce jeu, mais j'ai été tellement déçu! Sur le Game Boy le jeu est beaucoup plus sympathique, mais sur la 16 bits de Nintendo, c'est totalement raté. L'arrivée de Tom et Jerry sur console était une bonne nouvelle, et, après avoir jeté un œil dessus, la déception n'en est que plus amère. Ils étaient plusieurs à la rédac' à ne pas vouloir me croire. Je leur ai alors proposé d'y jouer. Il fallait voir leur tête à la sortie de la

salle des Zordis: complètement écœurés. C'est d'un jeu bâclé dont je vous parle ici, qui n'exploite en rien les capacités de la Super NES. Les graphismes, la bande sonore, la jouabilité, tout est vraiment douteux.



LE CINEMA



▲ Il aurait fallu une meilleure maniabilité pour parvenir à sauter sur ces ampoules qui illuminent les noms de nos deux stars.



▲ Ici, nous sommes censés nous trouver dans une caméra vidéo. Certes, je ne suis jamais rentré à l'intérieur d'un tel objet, mais je doute que cela soit réaliste...



▲ Tom joue le rôle du boss de fin de niveau. Il lâche quelques sacs de sable comme ceux qui, au théâtre, maintiennent les décors. Placez-vous à droite sur l'estrade et tirez-lui dans la tronche.

LA DECHARIE

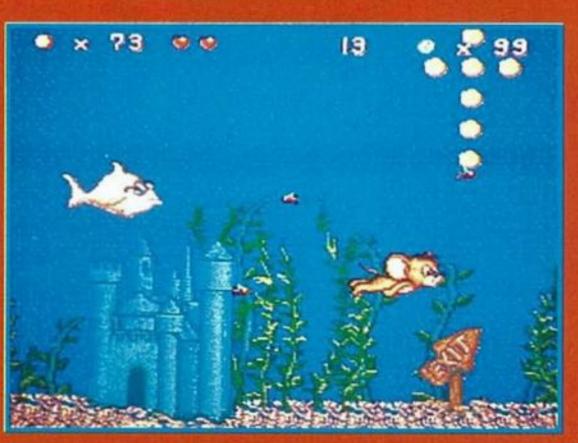
Dans ce niveau, soyez prudent sans avoir peur de vous jeter parfois dans le vide. Vous trouverez peut-être à nouveau un canot de sauvetage qui se ▼ gonflera sous vos pieds.



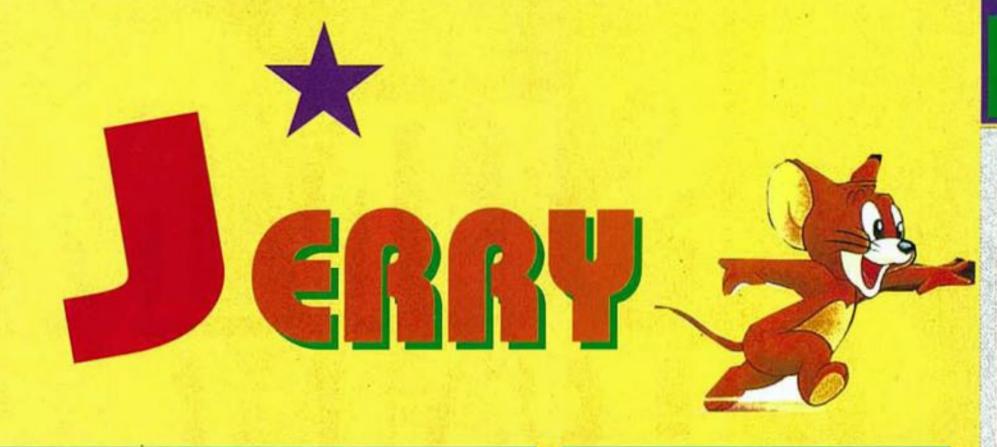
LA M



Un petit tour dans la cuisine pour grignoter quelque chose. La main en bas à droite vous indique à chaque fois la fin du niveau.



Il ne fallait pas tomber dans l'aquarium. Entre parenthèses, vous remarquerez tous la grosse repompe de Mickey sur Megadrive.



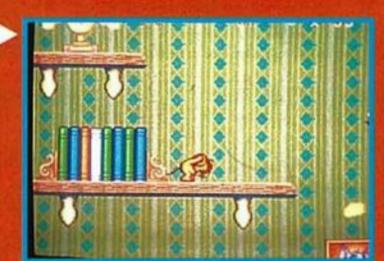
E PUBLIQUE

Evitez l'aimant et tirez-lui une fois de plus dans la ▼ figure.



JISON

Non, monsieur | le chat, s'il vous plaît, ne me frappez pas!





Le boss de fin, c'est encore Tom. Eliminez-le trois fois; à chaque fois, il vous remettra une clef qu'il faudra utiliser pour ouvrir le cadenas.

LES JOUETS



Certains de ces sprites figurent dans Harley's Humongous, jeu du même éditeur.



Actionnez les interrupteurs. Vous verrez ce qui arrivera à ce pauvre Tom.

COMMENTAIRE



Bon, on va pas y passer la journée. Tom et
Jerry est un jeu de plates-formes à oublier très vite. Les graphismes sont très moches et sans aucune originalité. L'animation est lente. On meurt trop facilement car on ne

sait pas où aller. Et, comble de Ze Killer, les programmeurs n'ont fait aucun effort pour rendre ce soft jouable! Quel cirque pour faire sauter la souris. Il faut s'y prendre à plusieurs fois, et encore, si vous y arrivez jamais. La bande sonore est triste à mourir. Globalement, on peut dire que ce produit est raté. Des personnages très connus, ce n'est pas en soi un gage de qualité. La preuve!

TOM& JERRY

> 1 PLAYER 2 PLAYER

EDITEUR : HI TECH PRIX : E

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: FACILE NOMBRE DE VIES: 3 OPTION CONTINUE: NON NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1 CONTROLE: BON





CARTOUCHE

PRESENTATION

C'est quoi, cet écran de présentation? Sommes-nous sur NES ou sur SNES? Où sont les options?

GRAPHISMES

Le sprite de Jerry est bien rendu, mais le reste n'est vraiment pas à la hauteur.

ANIMATION

50%

40%

30%

Jerry se déplace bien, mais l'ensemble reste lent.

BANDE-SON

35%

On retrouve bien les musiques du dessin animé, mais elles ne sont pas de bonne qualité.

JOUABILITE

41%

35%

C'est presque correct, mais le saut répond assez mal.

DURBE DE VIE

Pour avoir envie d'y jouer, il faudrait qu'il n'y ait vraiment rien d'autre en vente.

INTERET 40%

Un jeu de plates-formes sans grand intérêt. Dommage, car les héros sont sympa mais le jeu ne l'est pas. On ne voit pas assez Tom.



à Summer.



REVIEW

uit épreuves olympiques dont deux encore jamais vues dans un jeu multiépreuve, un mode Replay, trois niveaux de difficulté, un système de sauvegarde... ce sont les principales caractéristiques de Summer Challenge, d'Accolade. Son concurrent direct est, bien sur, le jeu officiel des dernières Olympiades: Olympia Gold, d'US Gold. Ce sont tous les deux d'axcellents produits même si, techniquement, on peut reconnaître une tête d'avance



LE TIR A L'ARC

Douze flèches à envoyer dans le mille. Le personnage change de position à chaque apparition de la cible. Il faut contrôler le tremblement de son bras tout en respectant le temps imparti.



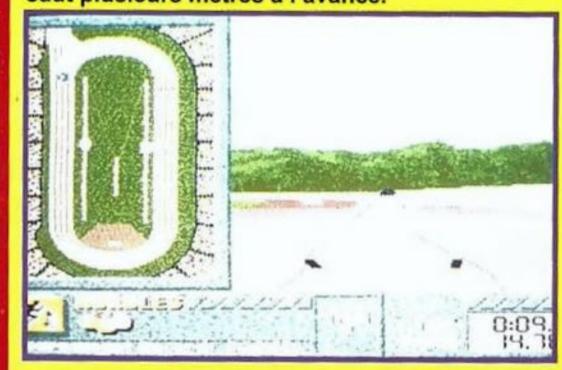
LE SAUT D'OBSTACLE

C'est une des deux épreuves le plus originales. Il faut franchir les barrières sans les faire tomber sous peine d'être pénalisé. Un conseil au passage : n'allez pas trop vite entre les obstacles. Mais dès que vous vous trouverez à quelques mètres d'eux, donnez une accélération au cheval, et sautez.



LE 400 M HAIES

Cette épreuve comporte un gros défaut: son manque de lisibilité. Impossible de voir les haies lorsque le coureur est dans les lignes droites. De plus, il est impératif d'amorcer son saut plusieurs mètres à l'avance.



COMMENTAIRE



AXEL

Epreuve par épreuve, voici mon avis sur ce jeu passionnant.

•Tir à l'arc : le réalisme du tireur à l'arc est impressionnant, les bruitages excellents. •Kayak : il faut ramer avant d'obtenir de bons résultats. •Saut d'obstacle : idée très originale et joliment réalisée, mais le contrôle de la vitesse est déplorable. •400 m haies : le coureur cache les barrières situées dans les lignes droites. Une chance sur deux de ne pas tomber! •Saut à la perche et saut en hauteur : synchronisation

des commandes et des mouvements primordiale.

*Lancer de javelot: épreuve pleine de suspense. Tandis que le javelot s'élance dans les airs, on ne sait pas si le record va tomber! *Cyclisme: on pianote comme un malade sur les touches pour faire avancer le cycliste: usant et sans intérêt.

Dans l'ensemble, et surtout si vous jouez à plusieurs, c'est le jeu multi-épreuve le plus réussi et le plus attractif qui soit.

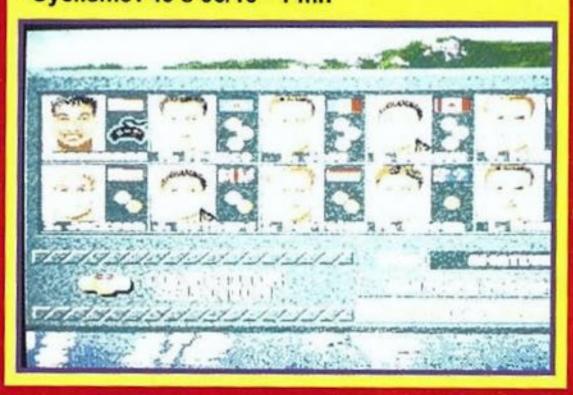
QUELQUES RECORDS HUMAINS!

Ces quelques records devraient tomber rapidement. Les premiers chiffres sont les temps que j'ai réalisés après deux heures d'entraînement. Les autres représentent les meilleurs résultats au niveau olympique.

Tir à l'arc: 109 m - 112 m

Kayak: 3 mn 25 s 62/10 - 2 mn 32 s 06/10
400 m haies: 33 s 62/10 - 30 mn 81/10

Javelot: 88,79 m - 92, 85 m
Cyclisme: 49 s 06/10 - 1 mn



LE LANCER DE JAVELOT

Pour cette épreuve, la vitesse de course et l'angle d'inclinaison du bras sont les deux seuls facteurs à contrôler. Les meilleurs lanceurs de javelot atteignent les 90 mètres sans problème!



COMMENTAIRE

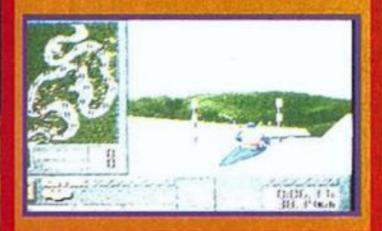


A part quelques effets comiques involontaires (le viseur qui tremblote comme si l'archer était alcoolique, l'arbitre armé d'un flingue qui semble tirer dans le dos du cycliste pour donner le départ de la course), ce soft est un petit bijou! La 3D est très réussie, les animations des athlètes semblent digitalisées et les bruitages vous plongent dans l'ambiance surchauffée d'un stade en liesse. Les épreuves sont nombreuses et souvent origi-

nales... J'ai adoré celles du kayak (la 3D et l'animation donnent vraiment l'impression de "trous d'eau") et du saut d'obstacle! Depuis la série des Summer Games, le genre "jeu sportif multi-épreuve à partager entre copains" commençait à s'essouffler sérieusement. Grâce à Summer Challenge, il retrouve enfin du peps... Préparez le Coca et les Pépitos, vos potes vont débouler à la maison!

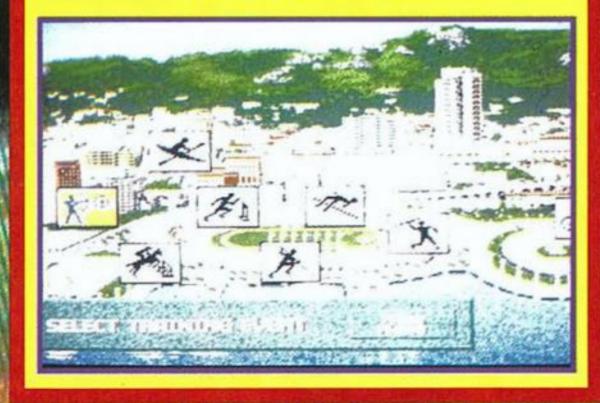
LE KAYAK

C'est la seconde épreuve originale du jeu. Louper une porte ou cogner un des montants vous fait perdre de précieuses secondes. L'anticipation est indispensable pour descendre en dessous des quatre minutes.



TRAINING

Pour les huit épreuves on peut s'entraîner à l'infini. Et même lors de la compétition olympique, il vous est possible de continuer votre entraînement entre chaque épreuve.



LE SAUT A LA PERCHE ET LE SAUT **EN HAUTEUR**

Ce sont les épreuves les plus difficiles. Même si le joueur a la possibilité de régler la hauteur des barres, il faut faire montre d'une synchronisation diabolique. Trouver le bon appel, la bonne impulsion, demande des séjours longue durée dans les salles d'entraînement.



CYCLISME

Enfin la dernière épreuve, mais aussi la moins réussie. Il faut des doigts d'acier et des muscles de Swarzie pour faire avancer le "vélocipédale": un système de commandes archaïque qui n'a pas sa place au sein d'un tel jeu!









EDITEUR: ACCOLADE PRIX : D

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: MOYEN/DIFFICULE NOMBRE DE VIES : — **OPTION CONTINUE: —**

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 **CONTROLE: BON**





CARTOUCHE

88%

Entraînement, choix de la difficulté, cérémonie olympique et possibilité de revisualiser au ralenti ou en accéléré.

GRAPHISMES

80%

Les principaux décors sont en 3D surface pleine.

ANIMATION

75%

Des animations saccadées dans certaines épreuves.

BANDE-SON

81%

Une musique passe-partout mais des bruitages très réalistes ponctués de voix digitalisées. Du bon travail.

JOUABILITE

82%

Entraînement obligatoire si l'on veut décrocher des records.

85%

Challenge passionnant, même en jouant seul. Le password permet de faire une épreuve par jour.

NTERET 86%

Ce jeu multi-épreuve d'Accolade est fait pour ceux qui aiment relever les défis.



REVIEW

SCENES DE COMBAT



Ces deux tanks sont les blindés les plus puissants, mais aussi les plus vulnérables. En effet, ce sont les portedrapeau des deux armées. Si l'un d'eux disparaît, c'est la victoire pour son adversaire. Le tank à gauche est en position de force. Il est sur un terrain relativement protégé, tandis que son ennemi est à l'intérieur d'une plaine. Les dégâts infligés vont être importants. D'autant plus qu'il défend et qu'il ne pourra donc riposter!





COMMENTAIRE



AXEL

Fou de wargame et de jeu de stratégie, je me suis
précipité sur
Super Conflict
comme l'aigle
sur l'agneau. En
regardant les
premiers
écrans, il m'a
tout de suite fait
penser à l'excellent Battle Isle,
ais quelle ne fut

de BlueByte. Mais quelle ne fut pas ma déception quand je commençai à jouer! Le hasard est le maître du jeu! Pourquoi, par exemple, lors des combats, l'unité qui défend ne peut-elle quasiment jamais riposter? Pourquoi mettre des fantassins alors qu'ils n'ont aucune chance contre les blindés et ne servent en réalité à rien? Pourquoi les scènes de combat sont-elles si pauvres et si longues? Pourquoi les programmeurs de Vic Tokai ont-ils bâclé le travail? Vous comprendrez donc que je retourne de ce pas sur mon micro faire une énième partie de Battle Isle...



Vous n'êtes pas obligé de commencer par la première mission. Mais plus vous avancez sur cette carte, plus le niveau de difficulté est élevé. Heureusement, une sauvegarde est donnée à la fin de chaque victoire.

DEUX METHODES DE COMBAT

Il existe deux méthodes de combat: une courte et une longue. La première est gérée entièrement par le programme. Vous êtes simple spectateur. La seconde est plus intéressante, car c'est vous qui donnez les ordres à vos unités: défendre, attaquer, fuir. Vous avez même la possibilité de sélectionner les différentes armes. Cette méthode demande une bonne connaissance des forces en présence. Il faut faire le bon choix au bon moment. Utilisez-la lorsque vous jouez contre un ami.

SII SIII CONI



ans Super Conflict, vous jouez le rôle d'un chef de guerre américain qui combat les forces de l'Est. Derrière vos galons de général, vous avez réuni un certain nombre d'unités terrestres, aériennes ou navales. Pour vous habituer à la manœuvre, les premiers scénarios (il y en a une

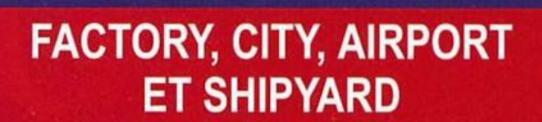
cinquantaine) font appel uniquement à vos chars et à votre artillerie. A tour de rôle, les deux camps déplacent leurs pions militaires. Lorsque deux unités adverses se font face, la bataille peut commencer. Selon la nature du terrain (désert, plaines, collines, montagnes, jungles, routes, villes...), les chances de détruire l'ennemi sont variables. Dans la jungle ou en montagne, vous êtes quasiment intouchable. Ce qui n'est pas le cas si vous combattez dans la plaine ou sur un pont. Avant d'engager le combat, il est intéressant de connaître les forces adverses. Pour cela, un écran détaillé, accessible à tout moment, vous renseigne sur le type d'arme utilisé, la force d'attaque, de défense, le nombre de cases de déplacement possible, le fuel et les munitions disponibles. Tour à tour, vous passez du rôle de spectateur passif (c'est l'autre qui déplace ses unités et, éventuellement, attaque) à un rôle actif. Le temps n'est pas chronométré. Tous les mouvements de l'adversaire sont visibles.



Lorsque deux unités se touchent par l'un de leurs côtés, la bataille peut avoir lieu. C'est la seule condition.

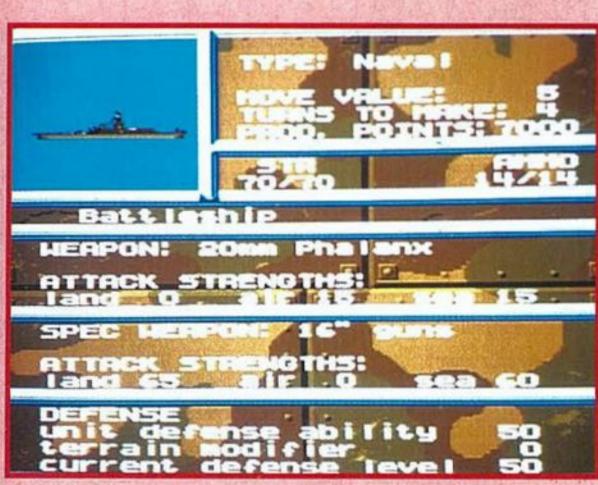
SUPER NES

IER IIICT ideast





Ce sont quatre cases spéciales qu'il vous faut absolument occuper. L'hexagone City représente une ville. Toutes vos unités terrestres qui resteront plusieurs tours de jeu à cet endroit regagneront toutes leurs forces, leur fuel et leurs munitions. L'Airport et le Shipyard fonctionnent à l'identique. Le premier est pour les avions et le second pour les navires.



Ces précieuses informations sont visibles à tout moment. Il est possible, et très conseillé, d'aller jeter un coup d'œil sur celles qui concernent l'adversaire.

COMMENTAIRE



WIEKLEN

que je suis un fan de wargame (je vous ai assez cassé les oreilles avec l'excellent Warsong!). Vous savez peut-être moins qu'Axel est, lui aussi, amateur de ce type de jeu.

Vous savez déjà

Quand Super Conflict est arrivé à la rédaction, nous avons donc émis divers sons bizarres (ce doit être Robby qui déteint) exprimant la satisfaction la plus vive. Mais quelle déception! Super Conflict est la copie d'un excellent jeu micro, Battle Isle. Mais, quand ce dernier était logique et graphiquement réussi, Super Conflict est incohérent et moche. Les combats sont limités à leur plus simple expression: une unité attaquée est en général détruite, choisir de contrôler les combats n'apporte rien... Bon, j'arrête là, Super Conflict est ce qu'on appelle communément une "daube" et je le déconseille absolument à tous les amateurs de wargame (et, a fortiori, aux autres). Au fait, vous connaissez Warsong sur Megadrive? Ça, c'est du wargame!

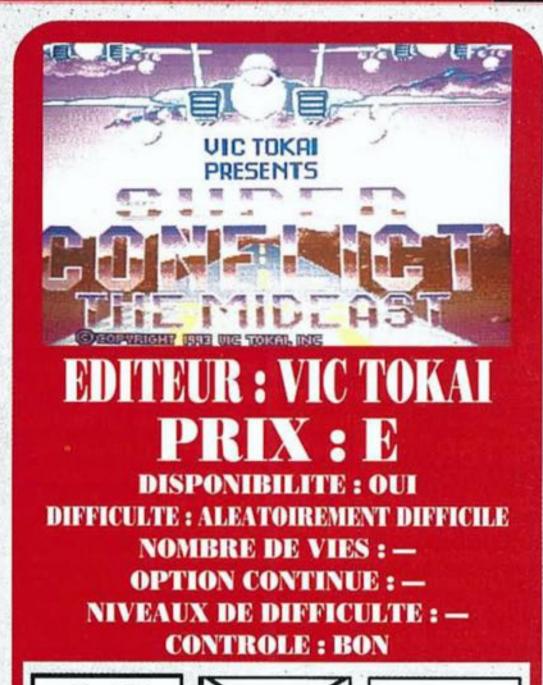


Au fur et à mesure des missions, la carte devient plus grande. Pour avoir un aperçu global de la situation, on peut zoomer.



A chaque déplacement, le programme met en surbrillance les hexagones où vous pouvez aller. Evitez de préférence les zones sans relief. Vous n'auriez aucune chance de vous défendre.

REVIEW (



77%

CARTOUCHE

Les scénarios changent si vous jouez à deux. On peut commencer les missions dans n'importe quel ordre. Une sauvegarde est prévue.

GRAPHISMES

76%

Le terrain des opérations est assez clair, et chaque unité reconnaissable.

ANIMATION

53%

Les déplacements du curseur se font case par case. Le scrolling est saccadé.

BANDE-SON

76%

Les bruitages sont réalistes. La musique est supportable.

JOUABILITE

69%

Il n'est pas possible de revenir sur une erreur de commande. La prise en main est instantanée.

DUREE DE VIE

48%

Les succès au cours des batailles tiennent plus du hasard que de la stratégie.

NTERET 43%

Le premier jeu de ce type sur SNES: estce une consolation?





REVIEW

COMMENTAIRE



Ma foi, Super Kick Off est un excellent jeu de sport. Les versions précédentes, et surtout la version Amiga, qui est la première (et la meilleure), n'avaient pas le rythme d'enfer du jeu sur Megadrive. Les premières parties seront très difficiles et les novices en matière de Kick Off ne toucheront certainement pas une balle avant des heures d'entraînement. La réalisation est réussie, ce qui m'étonne beaucoup, car les programmeurs

PETER

bâclent la plupart des conversions de jeux micro sur consoles. En revanche, la bande-son est exécrable, comme toutes les bandes-son des jeux de sport Megadrive, avec un bruit de foule qui ressemble à celui d'un jet d'eau! Mais, somme toute, c'est un bon jeu.



Durant la partie, il est possible de faire changer la taille du radar ou de le faire disparaître, de revoir la dernière action, de changer de tactique ou encore d'effectuer des remplacements.

Coup franc avec mur. Entraînezvous à donner de l'effet à la balle pour devenir le Platini des 20 mètres.



Réussir un penalty demande concentration et bon timing. La flèche noire qui se déplace rapidement de droite à gauche indique la



direction de la balle. Il faut donc appuyer sur le bouton de tir au moment où la flèche est sur le côté du but et se déplace vers le centre.



PSV Eindhoven / Bayern de Munich: une affiche alléchante qui doit éveiller la nostalgie des Verts de 1976. L'équipe de Rocheteau et Larqué avait effectivement rencontré ces deux ogres européens lors de la coupe d'Europe des clubs champions. Une finale perdue 1 à 0 contre les Munichois de Beckenbauer et Rummenigge.



uper Kick Off sur Megadrive!
C'est la fête du ballon rond!
Alors que les possesseurs
de la 16 bits de Sega découvrent le plus célèbre des jeux
de foot, Dino Dini, le père de
Kick Off, termine actuellement la troisième version de
son jeu: Kick Off III, ou plus

exactement Goal, verra le jour sur micro d'ici à l'été. Le jeu n'en est pas à son premier coup d'essai sur console puisque la Super Nintendo, la NES et la Master System l'ont déjà accueilli. La présentation des options sur Megadrive n'a pas changé. Le jeune footballeur a toujours la possibilité de s'entraîner aux tirs au but, aux coups francs, aux corners et aux passes en mouvement. Il peut régler de nombreux paramètres de jeu comme le temps, le vent, la nature du terrain, la vitesse de jeu ou la force de l'adversaire. Une fois sur le terrain, il est toujours possible de changer de tactique de jeu (il en existe dix différentes), d'effectuer des remplacements de joueurs, de revoir les dernières scènes de jeu et de conserver ou supprimer le célèbre radar, bien connu des habitués de Kick Off. Vous choisissez parmi plusieurs compétitions: coupes et mini-championnats nationaux ou internationaux. Les noms des joueurs ont été légèrement modifiés, ce qui ne vous empêchera pas de vous prendre pour Papin ou Van Basten.



Les meilleures équipes internationales se retrouvent sur le terrain avec leurs propres caractéristiques.





Beaucoup d'options qui permettent de paramétrer le niveau du match et la force de son adversaire.

European Club Soccer de Virgin (C+11) avait reçu 74%. Il est à l'heure actuelle le meilleur jeu de foot de type arcade sur Megadrive. On peut jouer jusqu'à 8 joueurs et sélectionner l'un des 172 clubs européens pour participer à une coupe d'Europe. La vue du terrain est une représentation horizontale à la manière d'une retransmission télévisée. Désormais, les possesseurs de Megadrive n'auront que l'embarras du choix.

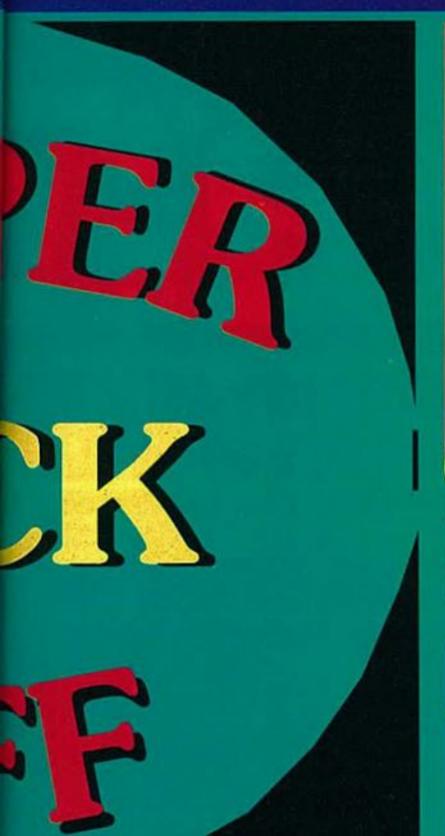


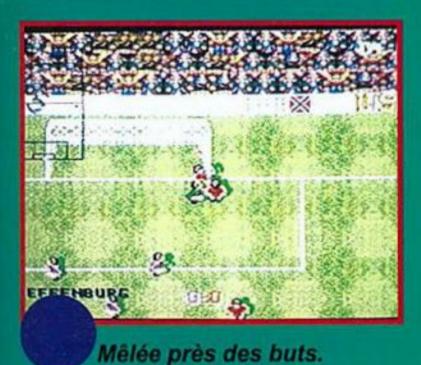
MEGADRIVE

REVIEW









L'entente entre les défenseurs et leur gardien est à revoir..

ATTACK DEFENCE BY SELECTION SUPERIOR FOR TENON BY SERVICE BY S

Le choix des tactiques est intéressant. Hormis les schémas classiques 4-2-4, 4-3-3 ou 4-4-2, vous pouvez étudier les positions de vos joueurs sur le terrain dans le cadre de situations particulières, comme les corners ou les engagements.

COMMENTAIRE



Il manquait une véritable simulation de foot à la Megadrive. C'est chose faite. Super Kick Off dispose de tous les ingrédients pour figurer parmi les meilleurs jeux de foot sur console. Techniquement, il est beaucoup mieux réussi que toutes les autres versions. Les graphismes et l'animation sont de grande qualité. Malheureusement, le contrôle des joueurs et de la balle est à mon sens beaucoup trop difficile pour un non-spécia-

liste. Il existe bien un bouton pour garder la balle au pied mais dès qu'il faut courir avec, c'est un véritable calvaire. On doit faire circuler la balle très vite pour ne pas se la faire prendre, ce qui demande une maîtrise totale des commandes. Super Kick Off conviendra à tous ceux qui connaissent déjà toutes les ficelles de ce jeu. Quant aux autres, même avec les séances d'entraînement, ils risquent de perdre la boule rapidement.

ET LA CONCURRENCE?

L'ANGOISSE DU GARDIEN DE BUT DEVANT UNE ATTAQUE RONDEMENT MENEE...



Le goal vient de se faire surprendre par une attaque rondement menée...



... Le ralenti vous permettra d'analyser l'action précédente et d'en tirer les conclusions qui s'imposent.

PRESENTATION

Les écrans d'options sont nombreux et parfaitement lisibles.

GRAPHISMES

86%

80%

CARTOUCHE

La représentation "vue de dessus" est toujours aussi efficace. Les sprites sont plus détaillés.

ANIMATION

81%

Le scrolling multidirectionnel est très rapide. Les mouvements des joueurs sont réalistes.

BANDE-SON

78%

Des vivats et autres hourras accompagnent chaque action dangereuse.

JOUABILITE

72%

Extrêmement difficile de contrôler la balle et donc de marquer des buts.

DURBE DE VIE

83%

Les coupes et le championnat devraient vous tenir en haleine de nombreux mois.

NTERET 80%

Il fallait une véritable simulation de foot sur Megadrive. Mais peut-être pas aussi difficile à contrôler...

SUPER NES





REVIEW

arley est un scientifique spécialisé dans la miniaturisation. Ses dernières expériences l'ont conduit à réaliser une machine qui réduit toutes les molécules. Et devinez ce qui s'est passé? Une étrange explosion est survenue dans son laboratoire, réduisant le pauvre génie à la taille d'un insecte. Dans le genre "Chérie, j'ai rétréci les gosses!", Harley a gagné le droit de se balader dans un monde dix fois plus grand que lui. Il lui faut traverser les différentes pièces de sa maison pour retrouver tous les éléments de sa machine, éparpillés lors du grand Big Bang. Pas facile, d'autant que son rat de laboratoire traîne dans les parages et veut lui faire payer tous les sévices endurés lorsqu'il jouait le rôle du cobaye. Pour se défendre contre les nombreuses termites, puces, tics, mouches et autres bébêtes de la même taille lui, Harley le scientifique dispose de quelques armes inhabituelles : des clous, des punaises, des billes, des pétards... Il les récolte et choisit celles qui sont le plus appropriées à sa défense contre ses ennemis. Des fusées ascensionnelles accrochées dans son dos l'aident à prendre de la hauteur. Il peut aussi grimper le long de parois verticales grâce à des ventouses, nager sous l'eau, se servir d'un parachute ou d'une bulle de savon. A la fin de certains niveaux, le rat, toujours dix foix plus grand que lui, apparaît. Vous l'aurez deviné: il fait office de monstre de fin de niveau.



VOS ATOUTS

Voici les principaux éléments qui vous aideront à survivre dans ce fabuleux jeu de plates-formes. Dans la colonne de gauche, les cinq premières icônes représentent les différentes armes.



C'est l'élément que vous devez retrouver à chaque niveau.



Le parachute: il sert à éviter les mauvaises chutes.



Cette bombe aérosol entoure le joueur d'un nuage de protection.



Le fuel redonne de l'énergie à vos fusées.

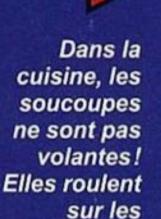
Encerclé d'un nuage de protection, Harley ne craint personne! L'effet ne dure que quelques secondes, malheureusement.

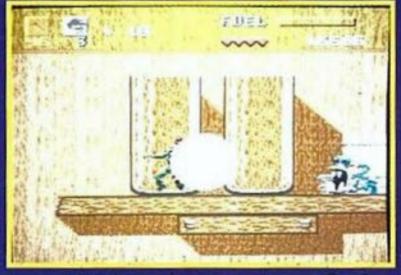
HUMO ADVE





pas indispensables et il serait dommage de passer à côté des nombreux recoins que recèle ce monde.





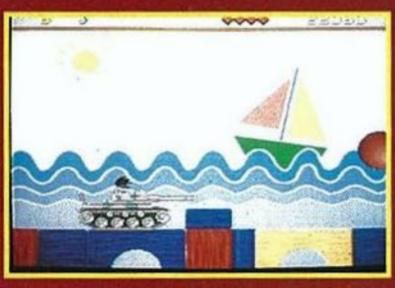
étagères, écrasant tout sur leur passage. On les entend venir de loin, puisqu'elles font trembler l'écran dans un bruit assourdissant.

COMMENTAIRE



Harley est un jeu de plates-formes comme je les aime. A l'instar du fabuleux James Pond, le héros traverse des mondes à la fois loufoques et proches de notre univers: la chambre et ses jouets, la salle de bains et sa baignoire, l'atelier, la librairie... La diversité des armes oblige le joueur à les sélectionner en fonction des ennemis qu'il rencontre. Et, leur nombre étant limité, il faut gérer au mieux leur utilisation. Les niveaux sont très variés: dans certains, c'est à

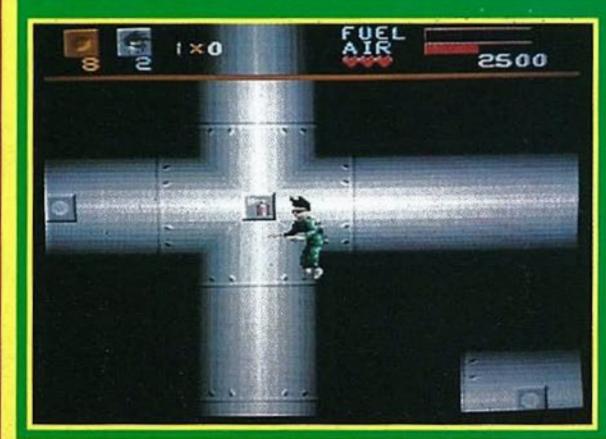
une véritable course contre la montre que vous vous livrerez, tandis que d'autres nécessitent une exploration poussée pour trouver le parachute ou les fusées nécessaires pour passer les obstacles... On ne s'ennuie pas une seconde. La difficulté, progressive, reste très supportable. Il n'y a pas de code, mais le jeu vaut largement la peine que l'on y passe de nombreuses heures.



Maman, les petits bateaux ont-ils des ailes? De toute façon, cela ne vous servira à rien puisqu'il faut monter dans le char pour avancer. Ce niveau est différent des autres: il scrolle de gauche à droite, vous forçant à toujours avancer. Vous vous servez du canon pour détruire les balles et les Légo qui vous empêchent de progresser.

TIPS!

Dans la salle de bains, l'exploration des tuyaux est intéressante mais pas indispensable. Vous ramasserez des cœurs, des munitions et une vie supplémentaire. Mais il faut prendre garde à ne pas mourir noyé. Des icônes d'air vous aideront à remonter à la surface.



ESS SET OF THE PROPERTY OF THE



Il ne reste plus qu'un cœur à Harley. S'il se fait toucher, il mourra. Ainsi serait-il plus

judicieux d'aller récolter le cœur en bas de l'écran, puis, seulement, de faire face au tic.



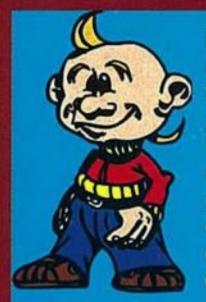
Cool Raoul!
C'est la
première
rencontre
avec le rat de
laboratoire. Il
faut viser les

pattes et éviter les poids qui tombent. Lorsqu'il se rapproche de vous, passez sous lui. Il n'est pas très difficile à abattre.

LA SORTIE SE TROUVE TOUT EN HAUT DE LA BAIGNOIRE. POUR CELA, DIRIGEZ-VOUS À DROITE DE L'ÉCRAN. GRIMPEZ AU MUR EN VOUS SERVANT DE VOS VENTOUSES. SAUTEZ SUR LA PLATE-FORME À GAUCHE ET FAITES TOMBER LE SAVON VERT DANS L'EAU. EN MARCHANT TRÈS VITE SUR LE SAVON, VOUS ALLEZ FABRIQUER PLUSIEURS BULLES DONT LA PLUS GROSSE VOUS PERMETTRA DE MONTER EN HAUT DE LA SALLE DE BAINS. ATTENTION À NE PAS TÉLESCOPER LES AUTRES BULLES QUI SE DÉPLACENT DANS LES AIRS.



COMMENTAIRE

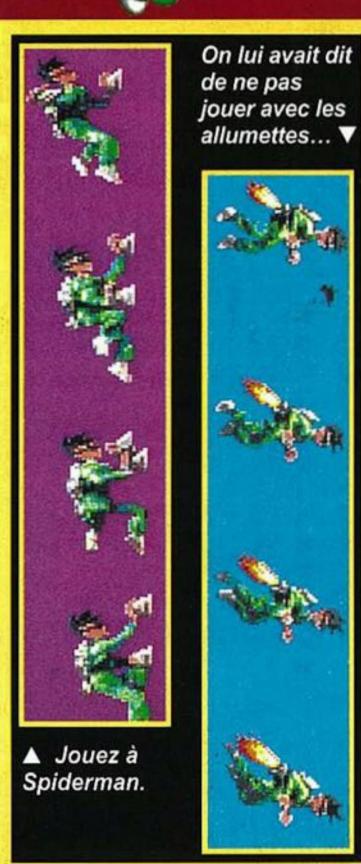


Personne
n'avait pensé à
faire un jeu à
partir du film
"Chérie, j'ai
rétréci les
gosses!". Avec
ce soft, l'oubli
est réparé... et
de quelle façon!
Le jeu est
superbe, plein
d'humour, et

HOMER

bénéficie de bruitages hilarants.
Le héros est vraiment sympa et
dispose de gadgets originaux.
La jouabilité est excellente, et
c'est tant mieux, car il est ainsi
plus facile d'échapper aux
monstres, qui n'hésitent parfois
pas à vous vomir dessus! Mais
ce que je préfère par-dessus
tout, c'est la façon de mourir du
héros: il s'écroule en se tortillant et en se tenant la gorge
comme un acteur de
mélodrame!





SUPER NES

REVIEW





HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURES

EDITEUR : HI TECH PRIX : E

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: FACILE NOMBRE DE VIES: 3 OPTION CONTINUE: 2 NIVEAUX DE DIFFICULTE: — CONTROLE: TRES BON





CARTOUCHE

PRESENTATION

L'histoire de ce savant fou est expliquée en quelques écrans, dont l'un résume tous les bonus et armes.

GRAPHISMES

86%

75%

Les décors sont réalistes et très colorés. Le rat est très réussi.

ANIMATION

80%

Bien animé, le personnage se baisse, court, saute... Il se déplace avec vélocité.

BANDE-SON

78%

Si la musique est parfois trop répétitive, les bruitages sont de qualité.

JOUABILITE

74%

83%

Les épreuves de l'eau et de la bulle de savon sont loin d'être aisées.

DURBE DE VIE

On peut terminer un niveau sans avoir tout exploré. Cela permet de recommencer plusieurs fois le jeu sans ce sentiment de déjà-vu.

INTERET 90%

C'est un jeu de plates-formes dont j'aurai du mal à me lasser.





REVIEW

n jour, apparaît soudainement à Tokyo une immense tour. Bientôt, elle commence à s'attaquer à des immeubles de la cité, à des trains... semant la ruine et la destruction grâce à une mystérieuse puissance magnétique. La ville est rapi-

dement désertée par ses habitants, livrée à l'envahisseur. Ceux-ci débarquent tout droit d'une autre dimension (sans doute la dimension "O", comme "Originalité du scénario"!). Ils portent le nom de Dévastateurs et utilisent la Tour comme une espèce de sas entre les deux mondes. Mais, rantanplan! c'est là qu'entre en scène le Zorro du jeu! Il s'agit en fait d'une compagnie, Yaesu Industries, qui, par je ne sais quel moyen (et ce malgré trois lectures du scénario!), est au courant de l'existence des Dévastateurs. Pour contrer cette menace, la société a construit des robots, les Vector Versus. Mais trop tard, car Tokyo est déjà sous le contrôle des infâmes. Vous incarnez le pilote d'un des Vectors. Vous allez devoir vous frayer un passage jusqu'à la Tour, puis continuer votre bonhomme de chemin à travers la porte spatio-temporelle pour aller sur place secouer les puces du responsable de la dévastation de votre ville bien-aimée!



Malgré son apparence de centaure, il s'agit bien du gardien du niveau 6.

Même avec un laser à la puissance 3, s'attaquer à un boss de fin de niveau est toujours chose risquée.



Cette grotte semble très inspirée par le design du vaisseau extraterrestre qui apparaît dans le premier film de la série des "Alien".

COMMENTAIRE



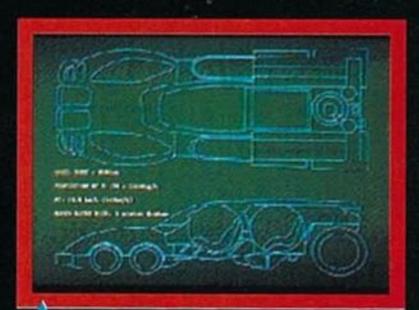
KANEDA KUN

Rien de bien original dans cette histoire de robot qui projette une ancre au bout d'une chaîne! Certes, le jeu s'est inspiré d'un dessin animé nippon. Mais cette originalité ne transparaît guère

dans le jeu! Graphiquement, le soft est correct, sans plus, les sprites se révélant un peu trop petits à mon goût. Les armes ne sont pas assez diversifiées, et plutôt que de permettre d'en augmenter la puissance à chaque bonus collecté, j'aurais préféré en avoir davantage de types différents à ma disposition. Devastator fait partie des jeux qui, à part les scènes animées, n'ont rien à faire sur Mega CD: n'utilisant aucune particularité de la machine, il aurait été aussi bien sur cartouche. Un CD-Rom qui n'apporte rien: ni passion particulière, ni frustration spéciale. A oublier!



Votre Victor envoie violemment son espèce d'ancre sur un vaisseau alien qui patrouillait au mauvais moment.



Le plan de Victor Versus, arme suprême anti-Devastators.











Le niveau 4 est un labyrinthe de brouillard et de sable.







Sous une cascade passe votre robot.

Comme la plupart des jeux Telenet, Devastator intègre de superbes dessins animés entre chaque niveau. Il faut dire qu'ils ont été repiqués d'un "animé" (dessin animé japonais) et

COMMENTAIRE

transcodés sur le Mega CD, opération que Telenet commence à bien maîtriser! La jouabilité de Devastator a été mal ajustée : les niveaux sont trop faciles à parcourir par rapport aux boss de fin de niveau. De plus, le challenge est assez faible et le jeu se résume à avancer, à tirer et à récupérer les bonus. J'aurais aimé trouver des pièges, des passages demandant un minimum de stratégie et de réflexion pour s'en sortir... Bref, bien peu de surprises et d'excitation! Hé! Monsieur Telenet, t'as encore oublié l'essentiel: un jeu doit être amusant!



LASERA SCORESERATEST PEXAME

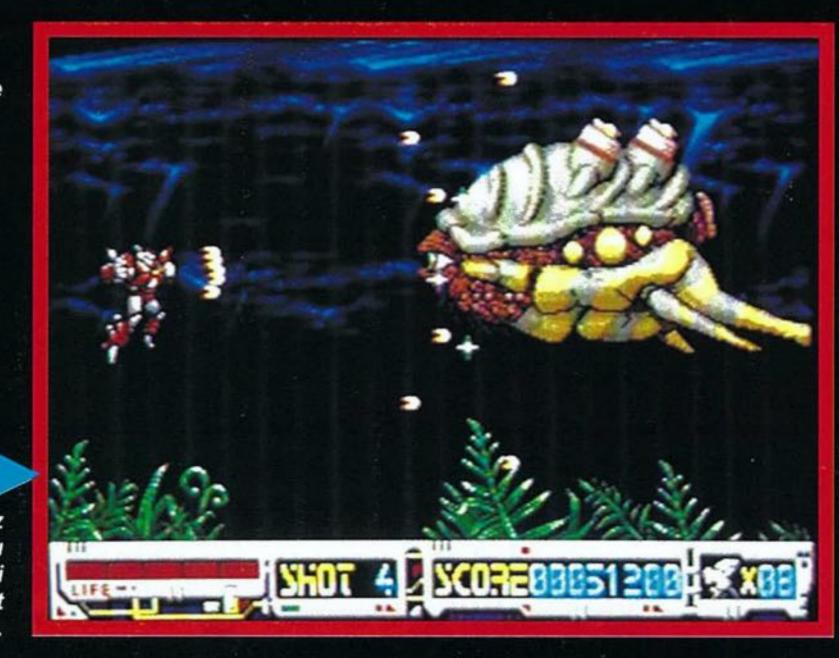
Les ascenseurs des

"Devastatoriens" ont une

drôle d'apparence mais ils

fonctionnent parfaitement.

Les combats se poursuivent dans les airs avec acharnement.



Vous aviez toujours voulu savoir à quoi ressemblait une forêt alien.

Se calcule en minutes! NTERET35% Inintéressant et doté d'une réalisation

particulièrement peu soignée (à part les

dessins animés), Devastator est un jeu



EDITBUR: TELENET PRIX: F

ORIGINAL TAXABA-1338 AN MOLFTEN 1993

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: FACILEMOYEN NOMBRE DE VIES: 9 **OPTION CONTINUE: OUI NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3 CONTROLE: OK**





CD-ROM

92%

Certaines séquences d'un dessin animé ont été digitalisées!

GRAPHISMES

70%

Le premier niveau est hideux, mais cela s'améliore un peu par la suite.

ANIMATION

50%

Petits sprites et animation minimale.

BANDE-SON

85%

Rythmée et efficace.

JOUABILITE

60%

Jouable mais inintéressant.

DURBB DE VIB

25%

qu'on oublie vite.

午寺集

SUPER NES

REVIEW

e jeu de dominos fut créé par les Chinois en 1120 av. J.-C. sous le règne de Siuen-ho. Le mah-jong est en fait une variante élaborée en 1900 par l'Américain Joseph P. Babcock (vivant à Shanghai) à partir d'un jeu de dominos appelé "ma chiang", "ma cheuk" ou encore "ma ch'iau", ce qui, en dialecte chinois, signifie "l'oiseau des mille intelligences". Le jeu proposé dans Shanghai II est un dérivé du mah-jong. Cette cartouche d'Activision propose deux variantes du mah-jong : le Shanghai et le Dragon's Eye. Le principe de jeu est le suivant: il faut retirer du tas de dominos des paires de dominos identiques. Cependant, seuls les dominos "libres" peuvent être enlevés. Un domino est considéré comme "bloqué" si deux autres dominos touchent ses côtés gauche ET droit, ou bien si un autre domino se trouve au-dessus. Le jeu se termine quand vous avez réussi à retirer tous les dominos. Le principe est simple en soi, mais il y a 144 dominos empilés sur plusieurs niveaux. Gardez à l'esprit que les dominos identiques vont par quatre, donc si trois dominos semblent faciles à enlever tandis que le quatrième est inaccessible, réfléchissez à deux fois avant de retirer une paire. Le Dragon's Eye est une variante qui permet de jouer l'un contre l'autre, dans laquelle vous devez enlever tous les dominos de la table tandis que votre adversaire essaye de vous contrer. La partie se divise en tours de jeu. Vous disposez d'une réserve de dominos et chaque paire que vous formez fait disparaître les dominos de la table. Sinon vous êtes obligé de poser un domino sur la table et d'en piocher un autre. Shanghai II propose de nombreuses options : aide, rejouer un coup, faire des tournois, mélanger les dominos. Mais, surtout, vous pouvez choisir les images inscrites sur les dominos d'après plusieurs thèmes: oriental, animaux, sport, drapeaux, signes routiers...



En début de jeu, il est assez facile de trouver des paires de dominos à enlever. Ici, le domino le plus élevé peut être associé avec celui qui est indiqué par le curseur en forme de main.

COMMENTAIRE



J'ai été complètement emballé par Shanghai II d'Activision. Enfin, on peut réfléchir un peu et passer un bon moment sur console sans avoir à tuer, piller, sauter et détruire (c'est les parents qui vont être contents!). Shanghai II est une version orientale des réussites de nos jeux de cartes. La présentation est claire, même si, parfois, il est difficile de reconnaître les dominos quand on choisit certains sets, par exemple les animaux ou les fleurs. Dans l'ensemble, on passe d'excellents moments. La détente est au rendez-vous, mais Shanghai II est aussi un bon moyen de faire travailler votre mémoire. Une acquisition tout indiquée pour les enfants comme pour les parents.

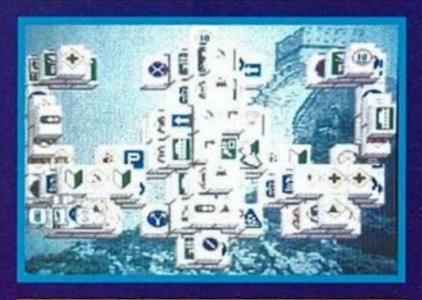
SHANG

Le but du joueur Master est de remplir la table avec les dominos, tandis que le joueur Slayer doit les éliminer.





Parfois, quelques animations, comme ce dragon qui crache des flammes, viennent pimenter les parties sérieuses de Shanghai II.



Pas facile de s'y retrouver parmi ces signaux routiers. Avouez qu'avec un tel thème, Shanghai II perd beaucoup de son charme.

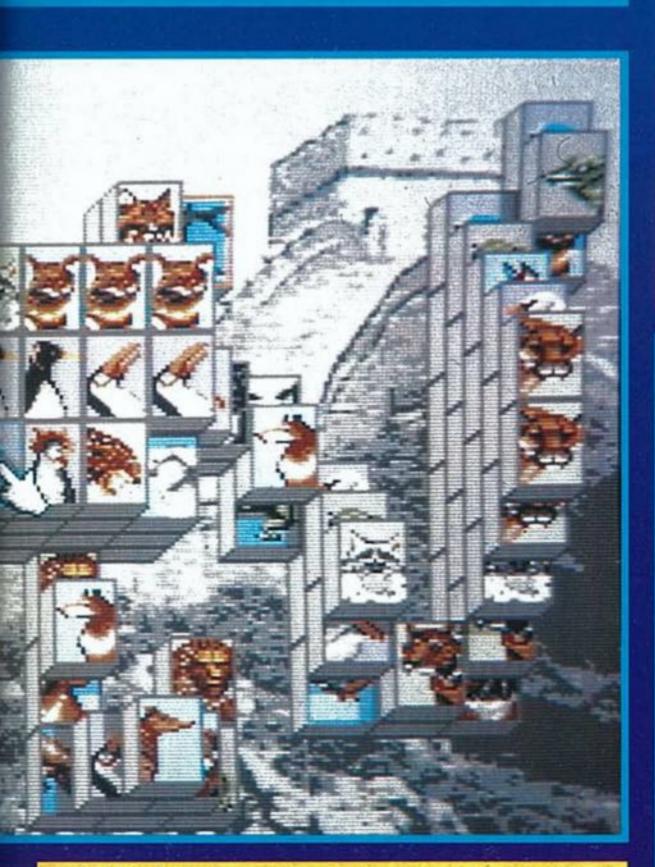


Pour varier un peu l'atmosphère, il est possible de changer les images sur les dominos.

LE MODE DRAGON'S EYE

Le Dragon's Eye est une variante intéressante qui permet à deux joueurs de s'affronter. Le principe du jeu reste le même: il faut assembler des paires de dominos identiques.





Si les idéogrammes chinois vous font horreur, ces têtes d'animaux seront peut-être plus à votre goût.

COMMENTAIRE

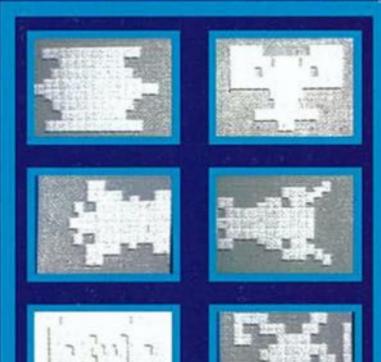


Il n'est pas fréquent de voir ce type de jeu sur console. Pour cette raison, Shanghai Il me paraît très intéressant. La musique asiatique qui accompagne le joueur nous change des morceaux heavy-

metal de la plupart des jeux. Votre réflexion sera mise à rude épreuve, mais ce n'est pas nocif pour la santé, au contraire! Bien que le principe de jeu soit vieux comme Hérode, il est nécessaire, voire indispensable, de se pencher quelque temps sur la doc. Malheureusement, la réalisation est loin d'être une réussite. Les motifs et la position des dominos sont le plus souvent illisibles. Le temps d'affichage des écrans est infernalement long. Le produit se rattrape par son grand nombre d'options et son mode Dragon's Eye. Un challenge à la mesure des plus forts.



Ce set de dominos basé sur le sport peut paraître déroutant au premier abord mais, au moins, il a l'avantage d'être clair.

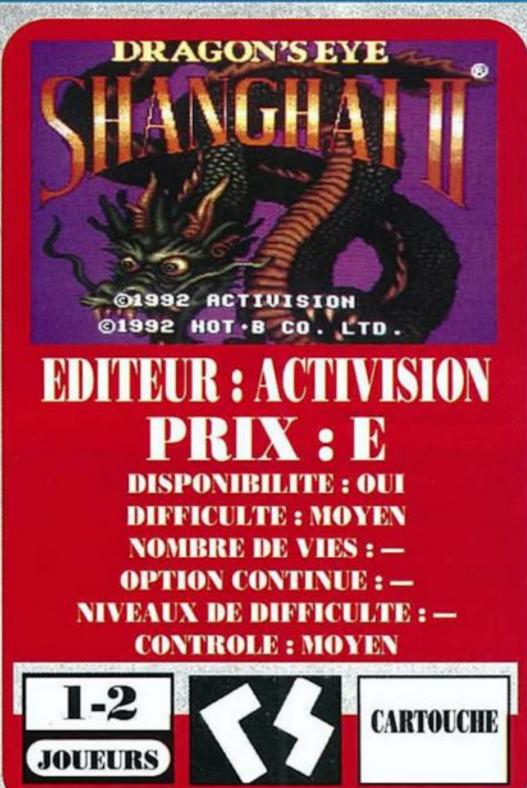


Il est possible de choisir la disposition du tas de dominos en début de partie. Ces formes s'apparentent à des animaux ou à des créatures mythiques comme le dragon.

SUPER NES

REVIEW





PRESENTATION

70%

Une courte séquence animée en introduction. Une bonne présentation du plateau de jeu et des dominos.

GRAPHISMES

75%

Très variés, colorés. On a parfois du mal à reconnaître les sigles des dominos.

ANIMATION

40%

Elle est quasiment inexistante. Le déplacement du curseur est assez lent.

BANDE-SON

80%

Une musique différente suivant le set de dominos utilisé. Les mélodies, douces, ne vous taperont pas sur le système.

JOUABILITE

70%

Le maniement au joypad est lent, mais la gestion des boutons est fonctionnelle.

DURBE DE VIE

90%

Si cette version de mah-jong vous passionne, cette cartouche vous durera une éternité.

INTERET 85%

Les inconditionnels des jeux de réflexion vont être ravis.



NEO GEO

= REVIEW





Transporté en pleine guerre civile, l'esprit du goblin tient tête seul face à une armée de fantassins, tandis que le ninja au premier plan prépare son pouvoir magique.

engoku 2 ressemble beaucoup au premier Sengoku (l'un des précur-Seurs de beat-them-all sur Neo Geo). C'est un jeu de baston à scrolling horizontal dans lequel vous dirigez deux solides gaillards spécialisés dans l'art de sauver le monde, comme tout héros de jeu vidéo digne de ce nom. Outre leurs talents de bretteurs, ils sont capables de concentrer leur énergie pour libérer des boules de feu destructrices. En cours de route, il leur est possible de récupérer des pastilles de force pour augmenter leurs pouvoirs. Comme dans Sengoku, vous pouvez faire appel à trois esprits frappeurs pour vous aider. Une fois l'esprit en possession de votre corps, vous vous tranformez carrément en un autre guerrier avec des pouvoirs différents. L'esprit du goblin vous métamorphose en combattant puissant mais lent, qui a le don de souffler comme un ouragan. Celui du chien vous change en bête féroce qui attaque en roulé-boulé ou fonce sur les adversaires comme une fusée. En se concentrant, la bête libère des chiots qui mordent l'ennemi le plus proche et l'empêchent de vous attaquer. Enfin, l'esprit du ninja vous dote d'un corps plus souple mais fragile. Cette faiblesse est compensée par une grande maîtrise de la magie. En récupérant des pastilles d'énergie, le ninja est capable de lancer des shurikens géants, de faire exploser le sol sous ses ennemis et d'envoyer son double porter une attaque sur un adversaire. Fait rare dans les jeux de baston, il est possible de parer les coups des adversaires. D'ailleurs, ces derniers ne s'en privent pas.





Voilà ce qui arrive quand vous trouvez une pastille d'énergie rouge! Elle permet de libérer la foudre sur tous les ennemis présents à l'écran.

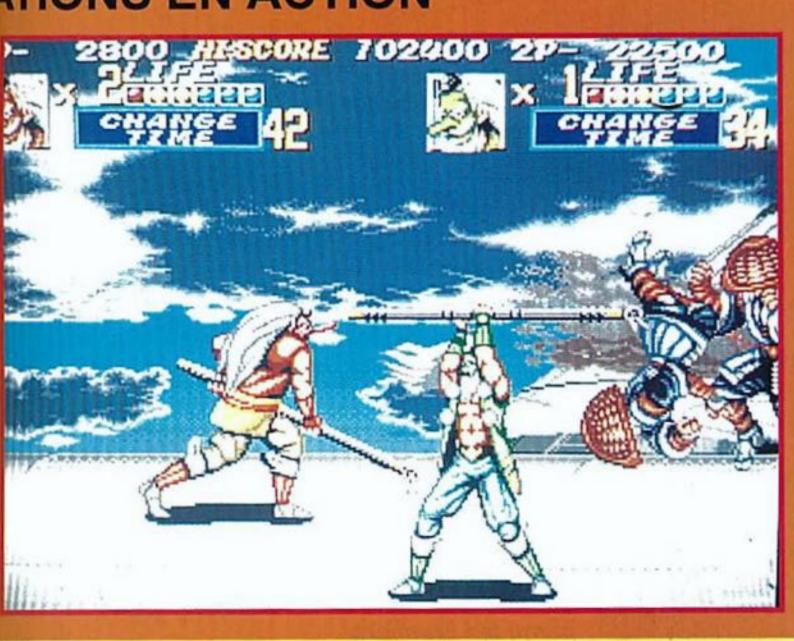


VOS TROIS INCAR





ATIONS EN ACTION



NEO GEO

COMMENTAIRE

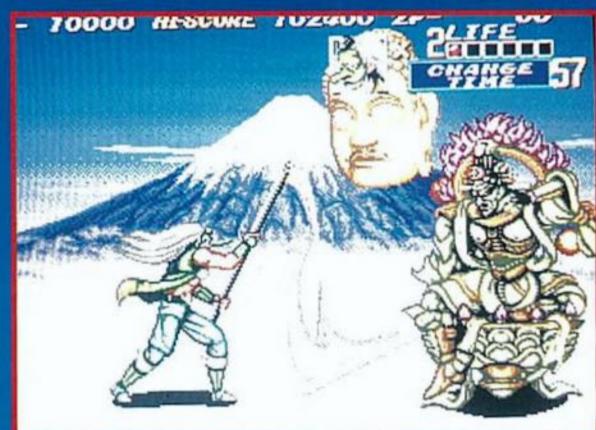


Sengoku 2 est grand, beau, varié. Il offre de très nombreuses possibilités de coups et de pouvoirs spéciaux, des monstres superbes et originaux et une belle palette de décors soignés. Et pourtant, je n'arrive pas à y accrocher. C'est peut-être dû à la confusion de l'écran lorsque des monstres attaquent de toute part. Ou au manque d'originalité du jeu lui-même, qui se révèle en fait une version — très — améliorée de Double Dragon. Peut-être la facilité avec laquelle j'ai progressé dans le

WIEKLEN

jeu, alors que Marc perdait crédit sur crédit, m'a-t-elle lassé? Je ne sais. Jeu sympa s'il en est, je lui préfère néanmoins cent fois Fatal Fury II.







Ces géants sont vraiment coriaces. Dans de telles situations, il est important d'agir en équipe pour ne pas se retrouver encerclé de tous les côtés.



Certaines séquences intermédiaires proposent des courses endiablées à cheval. Nos deux héros n'hésiteront pas à couper la tête aux cavaliers qui leur font face.



NEO GEO

A REVIEW





Un gros balèze tranché en deux donne-t-il deux demiportions ou un cadavre sanguinolent? Je pencherai pour la seconde solution.

COMMENTAIRE



MARC

Sengoku 2 est un bon petit jeu de baston, même si le premier du nom ne m'avait pas vraiment convaincu: il suffisait d'appuyer sur le bouton comme un dingue pour gagner. Basé

sur un principe de jeu identique, sengoku 2 propose néanmoins une panoplie de coups plus variée: il est possible de parer, d'utiliser des combinaisons de boutons pour effectuer d'autres attaques, et les esprits que vous incarnez sont vraiment différents les uns des autres. Pourtant, cette cartouche Neo Geo est loin d'être parfaite. On pourrait par exemple se plaindre du manque de clarté de l'action, malgré tout très divertissante dans l'ensemble. Dans le genre, Ninja Commando reste toutefois un cran au-dessus.



Votre goblin vient d'envoyer son bâton contre cet énorme crâne ricanant. Ce boss ne semble pas très affecté par cette attaque.



A

Cette créature aux allures de renard n'apprécie pas la présence de nos héros dans le monde des esprits. Peu importe puisqu'elle va bientôt être découpée en rondelles.



DISPONIBILITE : AVRIL DIFFICULTE : MOYENNE NOMBRE DE VIES : 3 OPTION CONTINUE : 3 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4 CONTROLE : BON

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION

80%

Comme toujours, une explication simple et claire des attaques en début de jeu.

GRAPHISMES

90%

Les personnages sont grands, les décors superbes.

ANIMATION

90%

Nickel! Comme dans Sengoku, les monstres disparaissent en rétrécissant d'une manière impressionnante.

BANDE-SON

85%

Excepté la mélopée des moines bouddhistes en fond sonore, les bruitages et les musiques sont de facture classique.

JOUABILITE

80%

Le contrôle des personnages est excellent mais l'action est trop confuse.

DURBB DB VIB

80%

Sengoku 2 vous gardera scotché à votre siège longtemps.

INTERET 83%

Sengoku 2 n'est pas le meilleur du genre sur Neo Geo mais sa diversité le place parmi les premiers.





(a) REVIEW

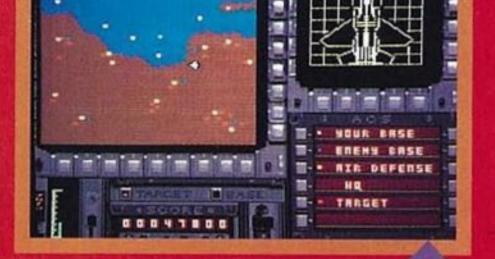
COMMENTAIRE



F15 est un monument sur micro, et, après la NES et la Game Boy, les possesseurs de Super NES vont pouvoir jouer à la gué-guerre aux commandes du chasseur américain. Les vues aériennes et le pilonnage des cibles terriennes sont impressionnants. Les explosions en plein vol des MIG 21 en mettent plein la vue. Mais tous ces effets visuels ne suffisent pas à occulter la monotonie du jeu. En effet, les missions se ressemblent étrangement. Attaque aérienne sui-

vie d'attaque au sol, c'est un peu lassant. Comme le dit très justement Homer, F15 s'apparente davantage à un jeu d'arcade qu'à une véritable simulation de vol. C'est beau, c'est bien fait, mais on reste sur sa faim.

Le jeu commence par une superbe séquence animée qui laisse rêveur!



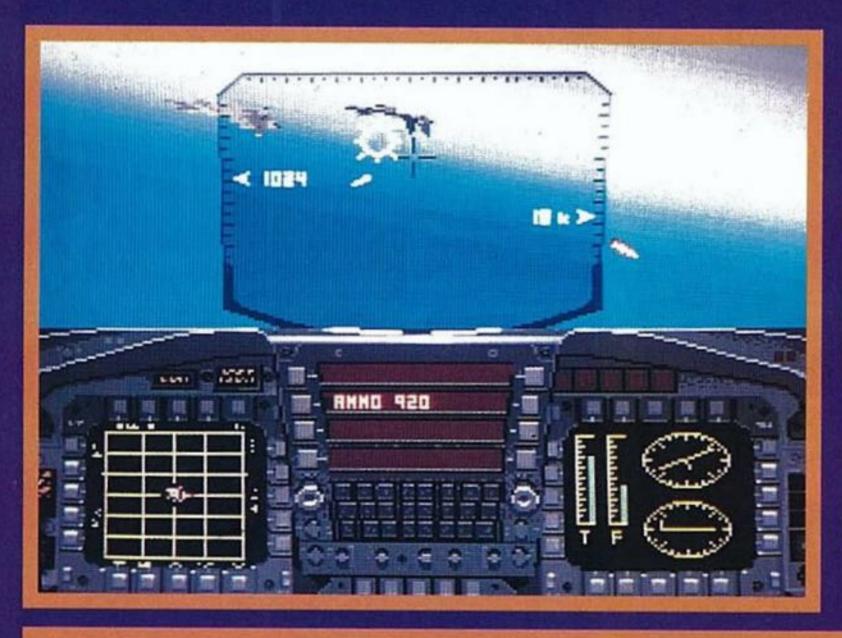
L'ordinateur vous montre sur la carte l'emplacement des cibles qui constituent l'objectif de votre mission.

>>> LE DEROULEME



Vous avez réussi à échapper aux missiles à tête chercheuse, mais deux appareils menaçants s'approchent derrière vous...





Strike Eagle
ne contient
pas de
séquence en
véritable 3D...
Les appareils
ennemis sont
constitués de
simples
sprites,
comme dans
le premier
Afterburner
venu.

i l'on en croit le manuel de Super Strike Eagle, la mission que vous ont confiée les Nations unies est d'instaurer la paix (à coups de missile et de mitrailleuse?) dans des régions dominées par des tyrans moustachus hystériques et franchement basanés

(bonjour l'idéologie!). La "pacification" de chaque pays comprend une poignée de raids (certains ont lieu de nuit) au cours desquels vous devrez anéantir un certain nombre de cibles stratégiques (centrales nucléaires, radars, dépôts de munitions, Q-.G. ennemi, etc.). La mission ne prend fin qu'une fois tous les objectifs stratégiques désignés au cours du briefing détruits, mais rien ne vous empêche d'aller bombarder au passage n'importe quel objectif présent sur la carte (les héros du film "Hot Shot" prenaient pour cibles des objectifs secondaires hautement stratégiques comme une école de mimes ou une usine d'accordéons!). Bien entendu, vos ennemis ne se laisseront pas faire et vous devrez zigzaguer entre les tirs des batteries de DCA, semer de redoutables missiles à tête chercheuse (votre avion dispose heureusement de leurres), et vous livrer à de palpitants duels aériens contre des appareils souvent supérieurs en nombre. Si les choses tournent mal, n'hésitez pas à vous enfuir afin de retourner à votre porte-avions pour faire réparer les dégâts subis et reprendre du fuel (n'oubliez pas de demander vos points pour gagner un pin's Esso ou un service à café!).

BIENVENUE SUR LE CLEMENCEAU!



Le décollage depuis le porteavions ne devrait pas poser de problème... Poussez les moteurs à fond, tirez sur le manche, et profitez de cette vue sur la mer!



Pour ce qui est de l'atterrissage, c'est un peu plus délicat. Il est pourtant indispensable de revenir régulièrement faire le plein de fuel ou réparer votre avion.

D'UNE MISSION< < <



Dès que les avions ennemis sont à portée de tir, vous passez automatiquement au combat aérien. Et hop! un de moins!



guidera vers les objectifs... Démolissez les batteries et bombardez les installations au sol.







Lorsque vous échouez au cours d'une mission, les Nations unies mettent leurs drapeaux en berne... Touchante attention!

COMMENTAIRE



HOMER

On est loin des simulateurs de vol sur micro, mais ce n'est déjà pas si mal... Pour les séquences de vol, il faudra vous contenter d'une ligne d'horizon et d'un sol sans contours, mais les séquences de bombardements au ras du sol sont très spectaculaires et bénéficient de décors bien plus détaillés que n'importe quel simulateur micro. Les cartes sont parfois immenses et les décors sont variés en consé-

quence. En revanche, les missions s'avèrent un peu trop répétitives et la simplicité des commandes et de l'action situe plus le jeu dans le domaine de l'arcade que dans celui de la simulation. A mon avis, malgré ses qualités, Strike Eagle risque de décevoir les fanas de simulation. Quant aux amateurs d'arcade, ils lui préféreront sans doute Desert Strike.



Attaque en piqué sur un croiseur ennemi! Le malheureux ne fait pas partie des objectifs de la mission, mais ça défoule!



EDITEUR: MICROPROSE PRIX : D

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: MOYEN NOMBRE DE VIES : 1 **OPTION CONTINUE: NON** NIVEAUX DE DIFFICULTE : — **CONTROLE: MOYEN**





CARTOUCHE

PRESENTATION

82%

Une superbe séquence animée ouvre le soft... Dommage que les graphismes ne soient pas de ce niveau!

GRAPHISMES

76%

Ils sont plus ou moins réussis selon les séquences, les meilleurs étant réservés aux attaques au sol.

ANIMATION

80%

Grâce aux effets de zoom, les attaques au sol sont très impressionnantes... Le reste est plus classique.

BANDE-SON

84%

Les bruitages sont réalistes, et l'action est agrémentée de superbes voix digitalisées.

JOUABILITE

83%

Les commandes de votre F15 sont simplifiées, accentuant le côté arcade du jeu.

DURBE DE VIB

73%

Les missions qui vous sont confiées sont de difficulté croissante, mais répétitives.

INTERET 80%

Trop orienté arcade, Strike Eagle décevra les amateurs de simulation mais offrira de bons moments à ceux de destruction!

MEGADRIVE



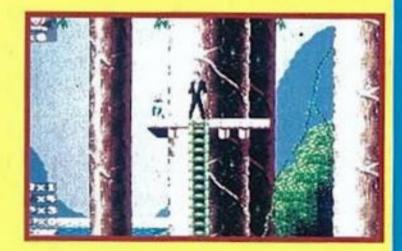
REVIEW

on nom est Bond... Jean Bond, de Bayonne, charcutier-volailler, et je suis ici pour vous parler d'un de mes homonymes, un dénommé James Bond qui, par ses activités, fait du tort à mon commerce... En effet, je n'ai rien à voir avec cet individu qui passe son temps à flinguer des truands à coups de revolver et à délivrer de superbes gonzesses (moi, je dois me contenter d'assommer des gorets et d'emballer des boudins). Je tiens également à signaler à ma clientèle que je ne suis pour rien dans les activités terroristes de cet énergumène qui prend un malin plaisir à amorcer des bombes dans le repaire de ses ennemis avant de s'enfuir comme un lâche! Je suis un honnête commerçant, et ce n'est pas moi qui irais me suspendre à une liane, grimper à un arbre, traverser des grottes pleines de lave en fusion, nager dans une eau infestée de requins, faire sauter une navette spatiale ou affronter un type de deux mètres avec une mâchoire comme une benne de pelleteuse... même en échange d'une collection de pin's de TF1!

Et même si je le voulais, mon physique (1,20 m, 143 kg) ne me permettrait pas d'imiter les exploits acrobatiques de cet imposteur qui bondit comme un cabri et qui est capable de rester suspendu à une branche pendant des heures comme un vulgaire saucisson! Na! Voilà, je rends maintenant la parole à Homer, que je tenais jusqu'ici sous la menace de mon arme (une saucisse de Toulouse) afin de transmettre mon communiqué. Merci de m'avoir écouté.

TACTIQUE DE BASE

Elle consistera à délivrer de superbes créatures, telles que celle-ci.





Une fois que vous aurez libéré toutes les girls du niveau, il ne vous restera plus qu'à trouver une bombe (pas à l'amorcer...

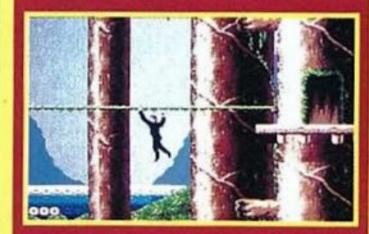
sexuelle, celle-là), à l'amorcer... et à vous tirer avant que ça pète!

Pour finir,
James devra
faire face à un
de ses vieux
ennemis... lci,
Jaw, le géant
à la mâchoire
d'acier!



Gentleman Cascadeur

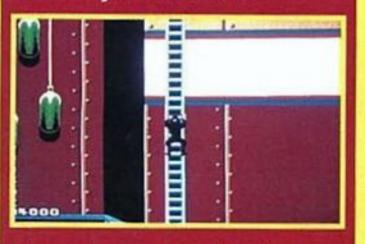
Un James Bond sans cascades, c'est comme un Consoles+ sans Banana San. Démonstration.



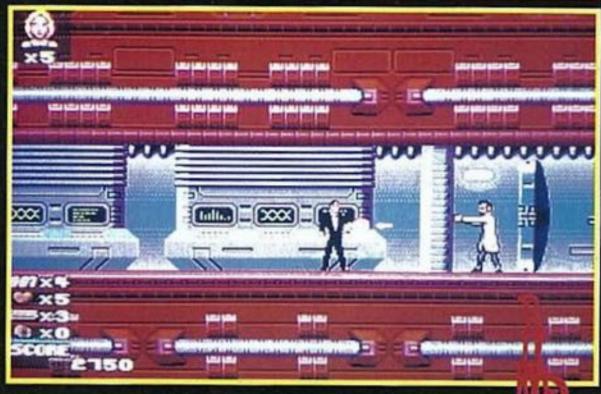
Seul James est capable d'effectuer de telles acrobaties sans froisser son smoking!



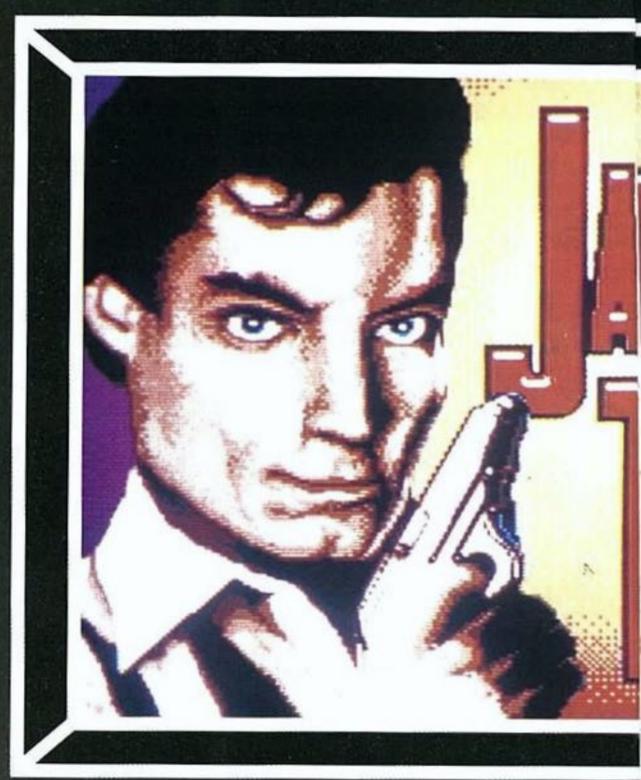
James n'hésite pas à se jeter à l'eau...



Pour descendre plus vite une échelle, appuyez sur le bouton et James se laissera glisser!



Des scientifiques en blouse blanche vous attaquent!





Comme dans la réalité, sauter dans un escalier, c'est risqué... Les mouvements de James sont assez réalistes, ce qui nous change agréablement des délires acrobatiques façon tortues Ninja et compagnie.









Cette centrale nucléaire souterraine a été bâtie sous un volcan... Attention à la lave!

En bon agent secret, vous apprendrez à vous cacher dans l'encoignure des portes pour prendre l'ennemi par

surprise.



Vous trouverez des grenades et d'autres petites choses fort utiles dans les valises.



COMMENTAIRE



HOMER

Ça y est, il est parti, là? Ouf! Sans Wieklen avec sa hache et, surtout, Ze Killer avec sa tronçonneusebatteuse, j'ai cru qu'on n'en viendrait jamais à bout! Bon, je vais enfin pouvoir vous parler

du soft qui, finalement, est plutôt sympa... Les décors des différents niveaux sont variés et la musique donne vraiment la pêche! Le personnage est bien animé (notamment lorsqu'il recharge son arme) et ses mouvements sont assez réalistes (pas question de faire des bonds de quinze mètres ou de sauter de trois étages!). L'action est un peu répétitive, mais les niveaux sont vastes et le mélange de plates-formes et de castagne est bien dosé... Résultat, on passe un vraiment bon moment (malheureusement un peu trop court)!

COMMENTAIRE



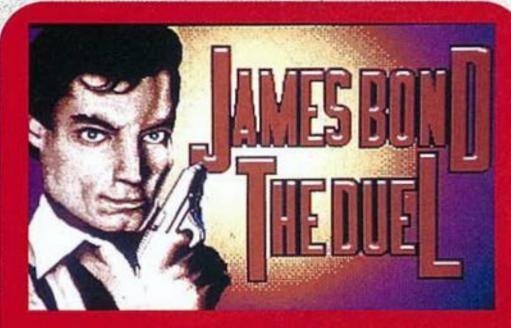
Homer, le père du calembour facile et de la blague de fin de banquet, vient encore de nous (James) Pondre un papier savoureusement gratiné. Il faut dire que le personnage s'y prête volontiers.

Une sorte de playboy en costard, toujours propre sur lui, et qui n'a qu'une passion: défendre la veuve et l'orphelin. C'est déprimant! Un personnage de cette trempe, c'est juste bon pour les films ou, à la rigueur, les jeux vidéo. On le voit à l'écran courir, sauter, flinguer tout ce qui pourrait lui barrer la route. C'est un peu simpliste et l'action aura du mal à captiver le joueur moyen. Les contrôles sont hésitants, les décors assez propres mais pas renversants, la durée de vie trop courte... Homer a passé un (James) Bond moment. Moi, j'ai commencé à bâiller au bout de quelques Bonds...

MEGADRIVE







EDITEUR: DOMARK

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: MOYEN NOMBRE DE VIES: 4 **OPTION CONTINUE: OUI** NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1 **CONTROLE: BON**





CARTOUCHE

73%

La musique du film et la tronche de Timothy Dalton vous mettent dans l'ambiance!

GRAPHISMES

84%

Détaillés et pleins de couleurs, les graphismes sont assez réussis...

ANIMATION

83%

James déambule avec grâce et élégance, accompagné d'un scrolling d'une fluidité irréprochable.

BANDE-SON

87%

Les musiques sont tout à fait dans l'esprit de la série des James Bond.

JOUABILITE

70%

Les commandes manquent parfois de précision.

DURBB DE VIB

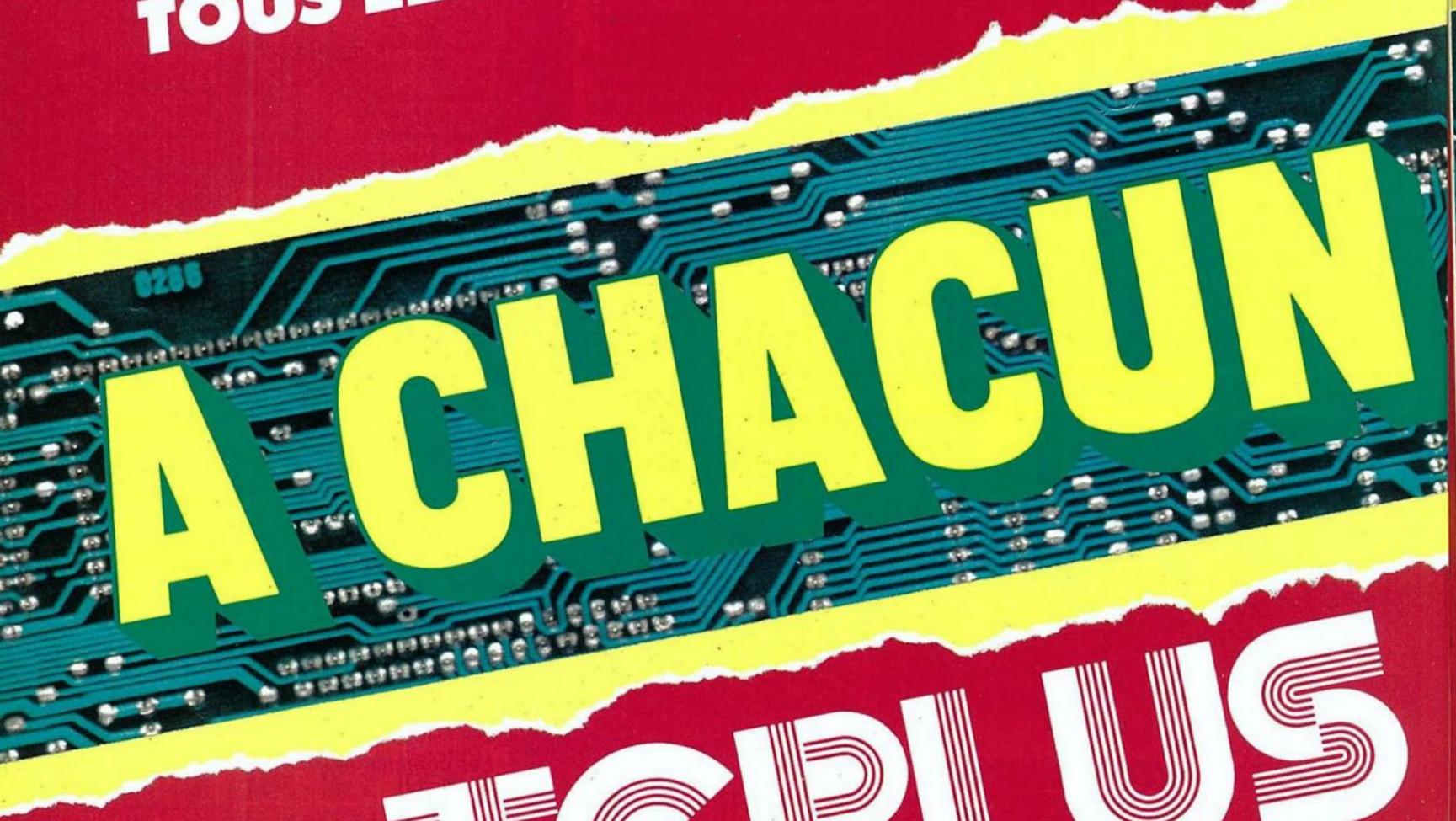
69%

On s'amuse vraiment, mais les cinq niveaux du jeu ne résisteront pas longtemps aux habitués du genre.

INTERET 78%

Original et varié, ce bon petit mélange de plates-formes et de castagne vous fera passer un bon moment.

IPCIPIL VILLE LA REVOLUTION TOUS LES COMPATIBLES PC



MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM,



L'EXPLOSION

L'EXPLOSION

NINTENDO NES, PC ENGINE,

NINTENDO NES, PC ENGINE,

SAME BOY, GAME GEAR, LYNX,

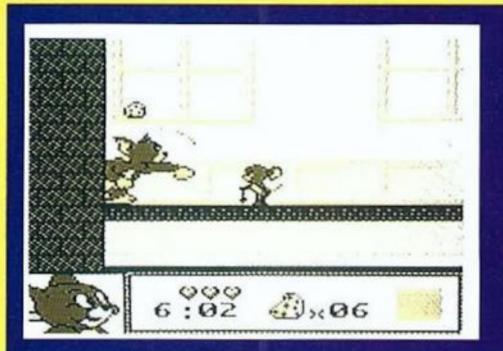
GAME BOY, GAME GEO...

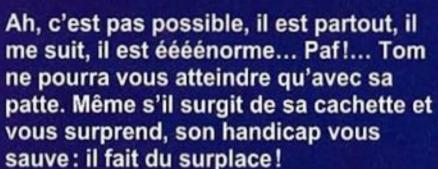
MEGA CD, NEO GEO...

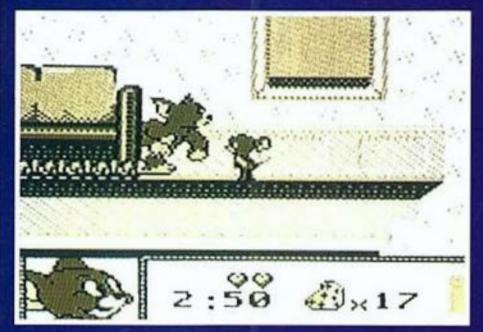


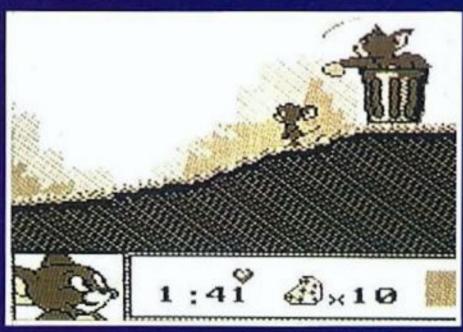
REVIEW

Un chat ne sachant pas chasser











n les a vus d'abord sur Sega Master System, sur Nintendo Entertainment System, et les voici maintenant, nos deux compères, sur votre portable préférée : la Game Boy. En ce moment, les programmeurs s'en donnent à cœur joie avec les héros de dessin animé. Les Tiny Toon, Mickey, les héros des Looney Tunes, ils sont tous là. Et c'est au tour de Tom et Jerry. Vous devez jouer au chat et à la souris : original, non? Vous incarnez la souris. Il faut savoir que Jerry s'est assoupi l'espace d'un instant. Tuffy, le petit souriceau qui était en sa compagnie, en a profité pour s'enfuir, ou plutôt pour faire une petite balade. Le problème, c'est que Tom et Jerry vivent dans une grande, une immense propriété, et ce qui devait arriver arriva. Le souriceau se retrouva perdu et appela au secours de toute la force de ses petits poumons: "à l'aide! à l'aide! je suis perdu, venez m'aider, j'ai peur!" Vous devez d'abord retrouver Tuffy. C'est très important car, évidemment, Tom, le terrible chat de service, a lui aussi entendu le message de détresse et s'est immédiatement mis en chasse, salivant à l'avance en songeant au succulent repas qui l'attend.

COMMENTAIRE

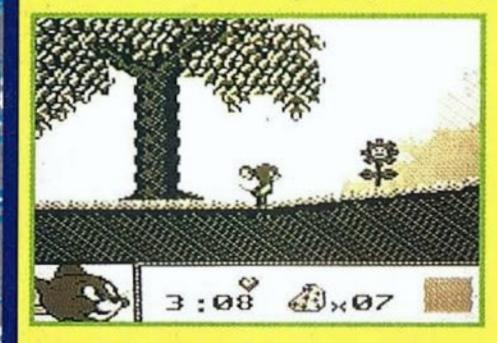


Nous avons affaire ici à une très bonne conversion. La variété des niveaux, l'animation de Jerry et les musiques du dessin animé nous accrochent nécessairement. Je l'ai trouvé vraiment sympa, attrayant et distrayant; j'y joue d'ailleurs très souvent dans le métro, le matin, en allant à Consoles +. Pour nous éviter de recommencer à chaque fois le jeu au début, un système de mots de passe a été inséré tous les trois niveaux. Une excellente idée.

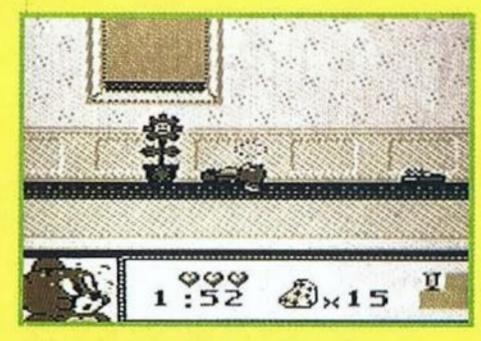
J'ai pourtant relevé deux petits défauts: la plupart des pièges du jeu sont inévitables et Jerry "glisse" lorsqu'il effectue un "saut rapide". Cela dit, c'est un très bon jeu de plates-formes qui vaut le détour.

Une fleur aux dents longues...

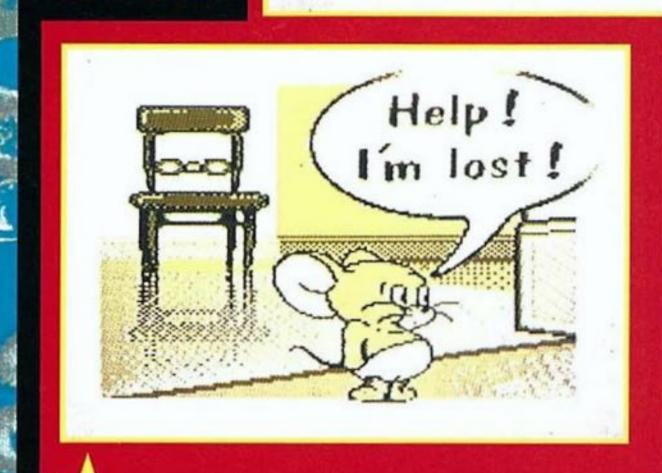
Méfiez-vous de la fleur qui dort, elle est carnivore.



Dans le deuxième niveau, vous allez croiser, au cours de la quête, une fleur un peu trop vivante.



Tiens, surprise! La revoilà mais, cette fois-ci, dans le cinquième niveau, et elle ne vous a pas loupé!



Regardez-moi ces beaux écrans: ils vous présen

GAME BOY

REVIEW

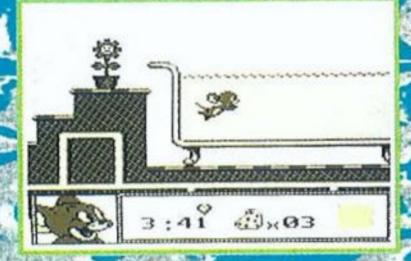






On va être cool, on ne vous lâche pas comme ça dans la nature. Voici les deux premiers codes. Ils vous permettront de gambader dans les niveaux de 1 à 7.

- 1^{ER} code: CŒUR, GRUYERE, COUPE, MONTRE
 - 2^E code: RIEN, MONTRE, COUPE, CŒUR Bonne chance.



Un petit brin de toilette dans la baignoire.

COMMENTAIRE

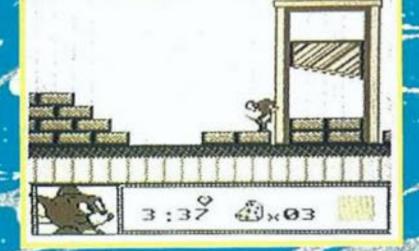


C'est un jeu de plates-formes qui met en présence deux des plus célèbres personnages de cartoons. Il a su garder l'esprit des dessins animés, à savoir: humour, action, vitesse... Le contrôle de la souris est agréable, bien qu'il faille parfois s'y reprendre à deux fois pour rebondir dans le fauteuil. Agile comme un chimpanzé, Jerry se sort de toutes les situations, même les plus périlleuses. Le gros Tom a beau se planquer derrière un

meuble, il aura bien du mal à poser ses sales griffes sur la bondissante souris. Le jeu n'est pas d'une grande difficulté, ce qui permet à toute la famille de jouer au chat et à la souris sur la Game Boy. Un bon petit jeu de plates-formes qui vous fera passer d'excellents moments.



tent agréablement et brièvement l'histoire du jeu.



Ah chat ira, chat ira, chat ira...



EDITEUR: HI TECH

PRIX: C

DISPONIBILITE : AVRIL
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
PASSWORD : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
MANIABILITE : BONNE





CARTOUCHE

PRESENTATION

Pas de démo du jeu mais quatre écrans qui présentent brièvement l'histoire.

GRAPHISMES

84%

80%

Très variés. Dans chacun des niveaux, vous trouverez des décors différents.

ANIMATION

83%

Nette et sans bavure. Jerry est vraiment "trognon" quand il se met à courir.

BANDE-SON

70%

Des musiques dans l'esprit cartoon. C'est tout de même un petit peu insuffisant en ce qui concerne les bruitages.

JOUABILITE

86%

Presque irréprochable, mais l'on constate une légère inertie, plutôt désagréable, lorsque Jerry saute en pleine course.

DURBE DE VIE

82%

C'est long, c'est très bon. Vous disposez même d'un système de mots de passe.

INTERET 87%

Un très bon jeu de plates-formes, un peu différent des autres. Le niveau de difficulté va croissant.



GAME GEAR



REVIEW

L'ENTRAINEMENT D'UN CHAMPION

Lors des entraînements, vous pouvez choisir d'effectuer deux ou trois exercices parmi les neuf proposés. La natation, par exemple, améliorera un peu votre puissance et beaucoup votre capacité de récupération. La course à pied améliore l'endurance et la récupération, etc.

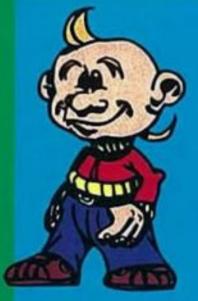


Vos quatorze adversaires ont tous des visages différents et possèdent leurs propres caractéristiques.

BIG MISSOURI MIKE WINS BY KO

S'il n'y a pas eu de K.O., l'arbitre désigne le vainqueur aux points à la fin du match.

COMMENTAIRE



HOMER

Après le pitoyable George Foreman's K.O. Boxing, Sega nous offre enfin une simulation de boxe digne de ce nom... Evander Holyfield Boxing a tout ce qu'il faut, là où il faut: une présentation attrayante, une foule d'options, un système de progression du personnage bien étudié et, surtout, la possibilité d'affronter un adversaire humain par l'intermédiaire d'un câble Link! Seul petit défaut, les coups manquent parfois un peu de précision, en par-

tie à cause de la vue subjective qui fait tout le charme du soft. Bref, s'il vous faut choisir entre les deux jeux de boxe proposés sur la Game Gear, vous n'aurez pas à hésiter longtemps... George Foreman part K.O. d'avance!

EVANDER HOLYFIELD BOXING

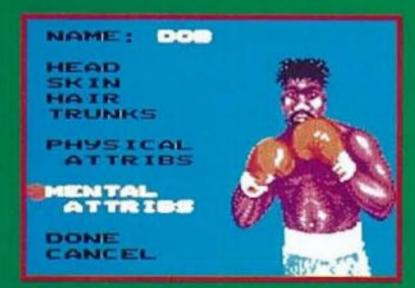
vant de grimper sur le ring, vous créez votre boxeur en choisissant. un nom et des caractéristiques physiques et mentales. A vous de décider s'il sera droitier ou gaucher, quels seront ses coups favoris, et s'il se comportera comme un véritable "danseur" ou comme une brute épaisse! Il est même possible de modifier son visage, la couleur de son short, de ses cheveux ou, carrément, de sa peau. Plus classiquement, vous pourrez répartir ses compétences entre quatre caractéristiques : puissance, rapidité, récupération, endurance. Que ce soit en Exhibition ou en Tournoi, vous aurez le loisir d'affronter une des quatorze brutes épaisses contrôlées par l'ordinateur, ou même de cogner sur un de vos meilleurs copains (grâce à un câble Link), voire vous contenter de regarder des joueurs dirigés par l'ordinateur se démolir consciencieusement la poire à grands coups de "swing". Les combats sont présentés en vue subjective, vos poings au premier plan, ou en vue inversée mais, dans ce cas, la précision des coups est bien moindre. Toutes les frappes classiques (crochet, uppercut, etc.) sont bien sûr disponibles, et vous vous déplacez sur le ring de droite à gauche et d'avant en arrière, ce qui permet aux plus adroits d'esquiver les coups. Si vous rempôrtez le combat, vous pourrez faire suer votre champion à l'entraînement pour améliorer ses performances et vous obtiendrez un mot de passe qui vous permettra de sauvegarder votre petit "poulain".

TIP!

LORSOUE VOUS ÊTES MIS K.O., PROFITEZ-EN **DOUR** RÉCUPÉRER... Appuyez le plus vite possible sur les boutons POUR REGAGNER de l'énergie et ATTENDEZ LE dernier MOMENT POUR APPUYER SUR START ET VOUS RELEVER.



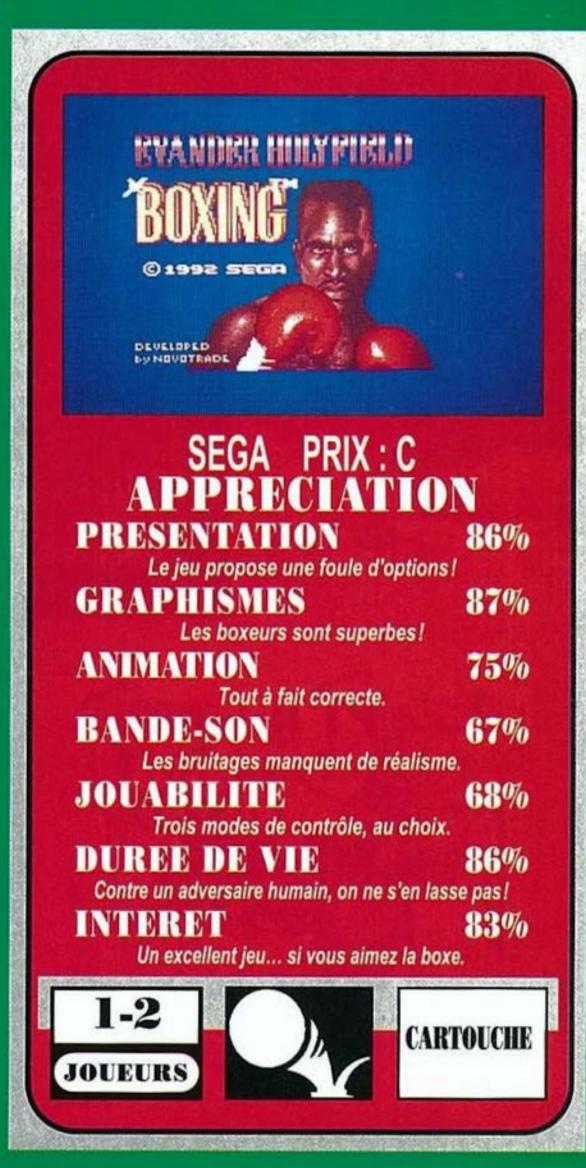
L'image tremble lorsque vous recevez un coup!

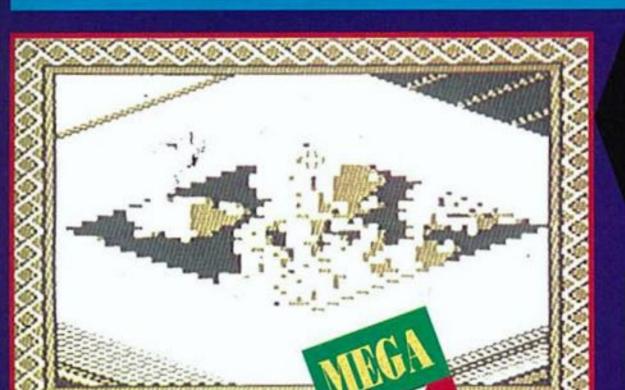


Il est possible de créer votre boxeur: visage, couleur des cheveux ou de la peau, coups préférés...



Le jeu vous montre exactement ce que voit un boxeur au tapis!





La carte générale vous permet de surveiller l'évolution de l'ennemi et de vous déplacer rapidement d'un point à l'autre de votre monde.

Contrairement aux autres versions, l'écran d'options a été mis à part, ce qui s'avère finalement assez pratique.



Si vous leur ménagez assez d'espaces plats, vos petits protégés construiront rapidement un superbe château.

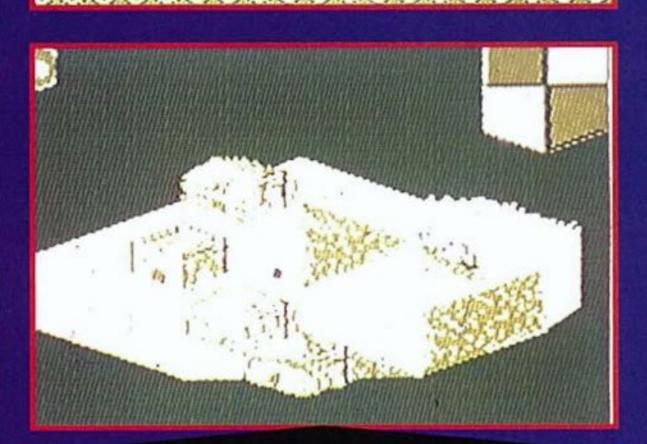
COMMENTAIRE



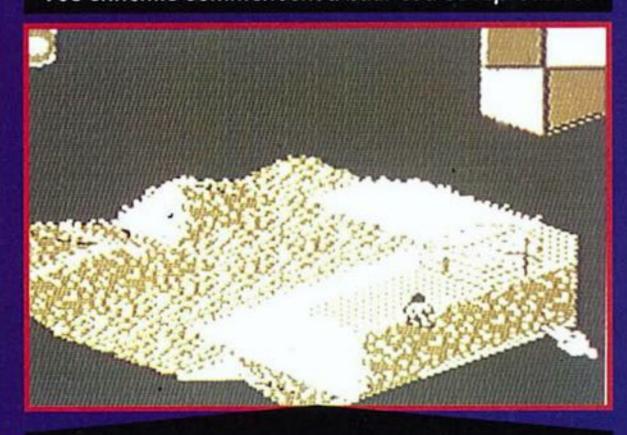
HOMER

Quelle que soit la machine, Populous reste toujours aussi fascinant... Comme dans Lemmings, vous n'intervenez que par l'intermédiaire de vos petits protégés. Vous les incitez à

agir et vous observez leurs réactions. C'est ce procédé qui donne l'impression que les personnages sont vraiment vivants, ce qui fait tout le charme du jeu! A mille années lumière des sempiternels shoot'em up et jeux de platesformes vus et revus, Populous est vraiment un jeu original. Sur consoles, les jeux de réflexion ne sont pas si nombreux et il serait vraiment dommage de passer à côté d'un tel chefd'œuvre!



Vos ennemis commencent à bâtir et à se reproduire!

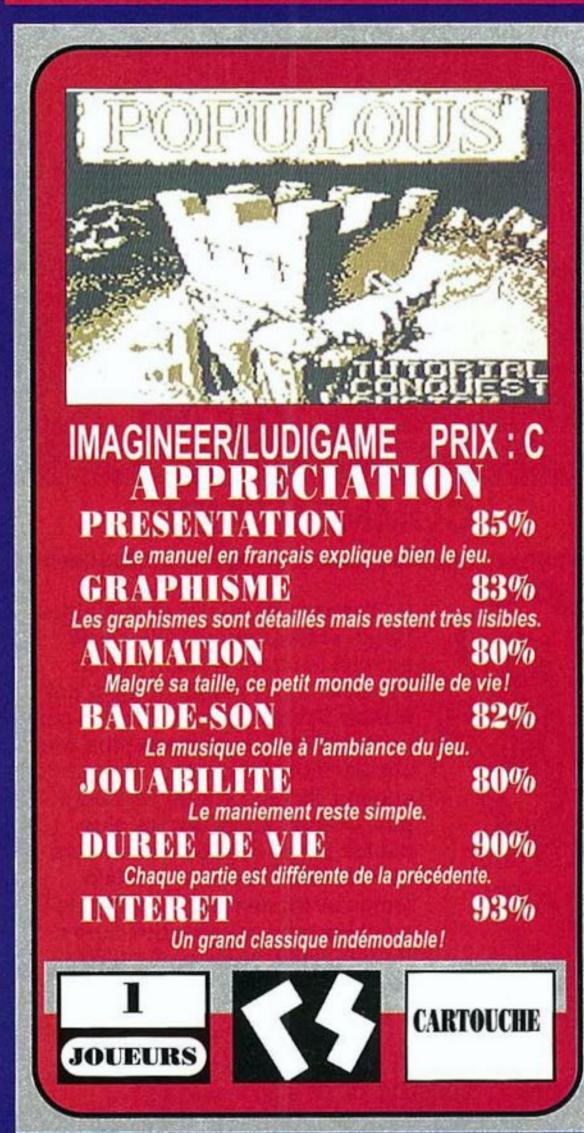


Evitez de construire un village au bord de la mer!

GAME BOY

REVIEW ...

A vec Tetris et Lemmings, Populous fait partie de ces quelques jeux tellement exceptionnels qu'on les retrouve pratiquement sur toutes les consoles et tous les micros. Le voilà qui déboule aujourd'hui sur la plus petite et la plus abordable de nos machines à jouer! Bien entendu, la présentation a quelque peu changé mais le principe du jeu reste le même : vous incarnez un dieu tout-puissant (ou presque!) qui devra veiller au bonheur et à la croissance de son peuple. Pour commencer, vous devrez aplanir le terrain en faisant disparaître des montagnes ou en créant des collines. Ainsi, vos petits protégés pourront trouver de vastes terrains sur lesquels ils bâtiront leurs premières huttes qui, peu à peu, se transformeront en villages, puis en châteaux forts. Avec le temps, vos pouvoirs s'étendront et vous pourrez commander aux éléments : déchaîner des tempêtes, des raz de marée, des éruptions volcaniques... Ces pouvoirs destructeurs vous seront d'autant plus utiles qu'il vous faut lutter contre un autre dieu, maléfique celui-là. Ce dernier dispose à peu près des mêmes pouvoirs que vous et tente également de conquérir le monde. La guerre risque donc d'être longue... Heureusement, un système de codes permet d'abandonner une partie pour la reprendre un peu plus tard (ça devrait vous permettre de vous arrêter au bout de trois jours pour vider le frigo!).







REVIEW

Noici réunis pour de nouvelles aventures Mick et Mack, les deux enfants élévés à la sauce McDo. Gladiateurs des temps modernes, ils vont se jeter dans l'aventure les yeux fermés et le pistolet au poing. Pas besoin de port d'arme pour l'utiliser: une projection de moutarde en guise de balles et l'affaire est entendue. Les bestioles qui grouillent dans les quatre mondes (soit douze niveaux) sont allergiques à ce liquide et explosent au moindre tir. McDo et sa nourriture fast-food sont omniprésents. Les petits "M", symboles de la société, sont les nombreux bonus que les héros doivent récolter. Un minimum de ces lettres leur permet de passer au niveau suivant et, superbe récompense, si le nombre des bonus dépasse un certain niveau, ils auront droit au Stage Bonus.





La flèche permet de reprendre la partie à cet endroit. Il en existe beaucoup, la progression dans le jeu est plus facile.

Le monde des glaces est le dernier monde à explorer. Le héros glisse légèrement sur la glace, ce qui rend ses déplacements plus hésitants.



Des ressorts
pour atteindre
des platesformes
invisibles ou,
mieux encore,
pour être sûr
de détruire la
machine tout
en évitant ses
tirs.



MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS



C'est bon pour le niveau suivant...

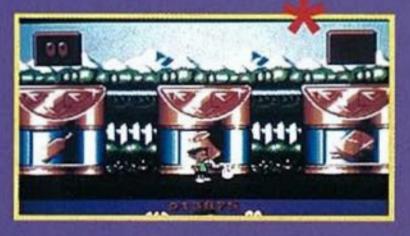
Le Stage Bonus. Il faut remettre dans les bons fûts les objets à recycler qui tombent du ciel. Waechter apprécierait!

COMMENTAIRE



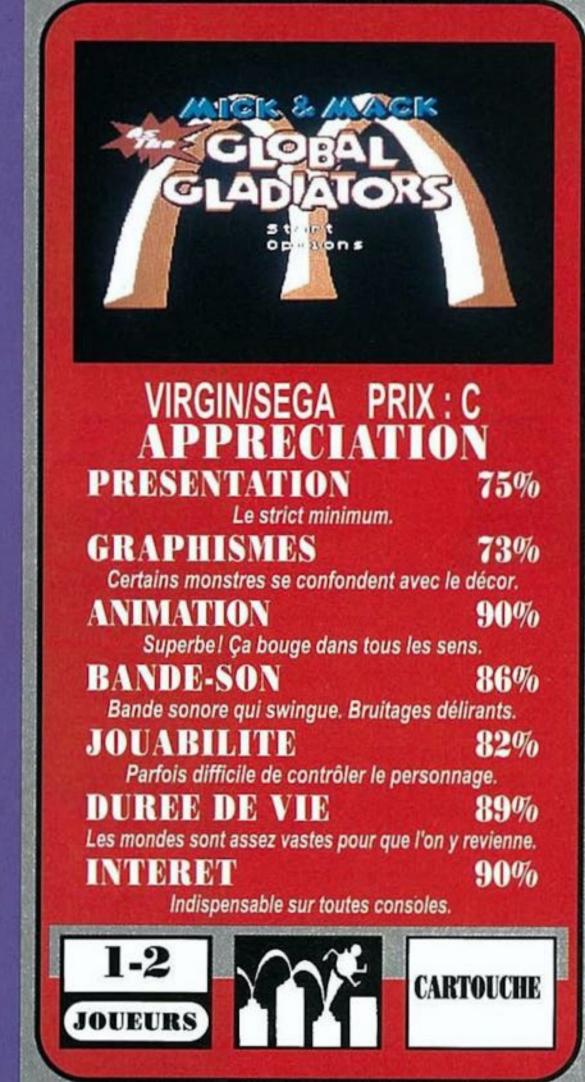
En l'espace de quelques semaines, Virgin et Sega auront mis sur le marché les trois versions de ce superbe jeu de plates-formes. Sur Master System, le contrôle des personnages est légèrement plus délicat. Au moindre contact avec un ennemi, ils reculent de plusieurs pas, et leurs sauts sur les plus petites plates-formes s'effectuent au millimètre. Il faut un certain temps avant de maîtriser parfaitement les mouvements des héros. Pour le reste, on ne peut qu'être

séduit par la très bonne réalisation technique du produit, que ce soit dans le domaine sonore ou celui de l'animation. L'action ne faiblit jamais et, bien que le jeu soit dépourvu de mot de passe comme de Continue, on ne s'en lasse pas.





Les fameuses plates-formes invisibles. Le véritable challenge est de les dénicher toutes. Des surprises comme des vies supplémentaires, des cœurs ou des "M" attendent les plus téméraires.





TIP!

CERTAINES PLATES-FORMES SONT invisibles, mais on peut en général LES REPÉRER GRÂCE AUX bonus qui sont placés au-dessus.







Mick n'a peur de rien et s'attaque au niveau Arctique vêtu d'un simple tee-shirt!

COMMENTAIRE



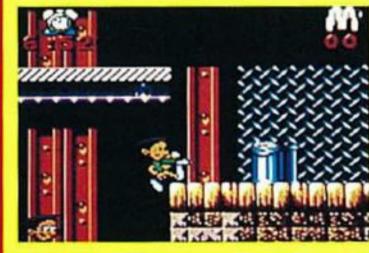
HOMER

Jusqu'ici, les jeux vidéo se contentaient d'exploiter la popularité des vedettes du cinéma, du sport ou de la chanson... Voici qu'arrivent maintenant les vedettes de la bouffe! Pour son entrée dans

le monde du jeu, McDonald's réussit un coup d'éclat avec un des meilleurs jeux de platesformes du moment! Les niveaux sont vastes, les personnages vraiment sympa, l'action ne vous laisse pas une seconde de répit, et la jouabilité est parfaite (ici, les monstres tués ne réapparaissent pas malhonnêtement!). Vous ne trouverez pas d'option Continue ni de mot de passe, mais le jeu est assez facile, en partie grâce aux nombreux bonus répartis un peu partout. Un must!

LOBAL LADIATOR





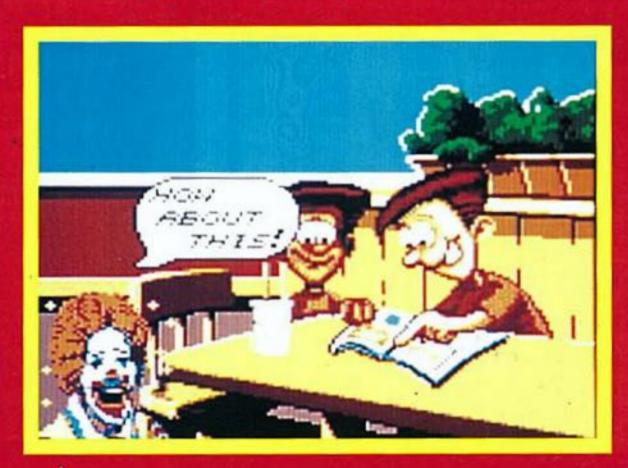


Forêt amazonienne, ville polluée, recyclage des déchets... McDonald's nous la joue écolo!





Vous pourrez choisir d'incarner Mick ou Mack, ce qui ne sert strictement à rien puisque, à part leur look, les deux personnages sont exactement les mêmes.





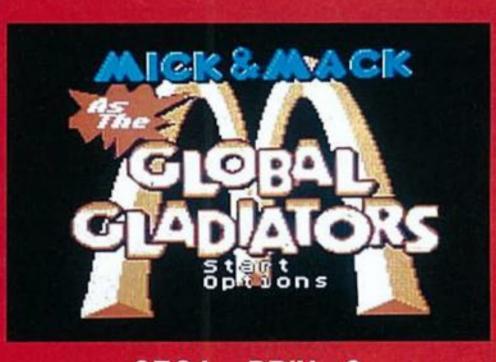
Mick et Mack sont attaqués dans un McDonald's par un clown nain!

GAME GEAR





oi, quand je vais dans un fast-food pour déguster Vi un triple-double-cheese-bacon-royal-chickenfish-burger sauce barbecue (blurps!), je fais la queue une demi-heure avant de pouvoir grignoter mon Big dégoulinant, debout entre deux employés de bureau (ça se tasse comme ça chez McDonald's!). Pas Mick et Mack. Eux, ils sont tranquillement installés à une table sans chewing-gum collé dessous, feuilletant nonchalamment une BD sympa, quand, soudain, surgit le clown maison qui les expédie illico dans un monde d'aventures autrement plus excitant que le parking du centre commercial! Capables d'effectuer des accélérations à faire rougir Sonic, armés de pistolets à la mayonnaise, nos héros vont alors affronter des monstres aussi gluants que rigolos à travers quatre mondes (Slime World, Toxi Town, Rain Forest et Arctique), composés chacun de trois niveaux immenses. Plusieurs chemins mènent à la sortie, avec, chaque fois, de nouvelles astuces (bonus cachés de temps, de vie ou d'énergie, raccourcis, plates-formes invisibles, puits-trampolines, etc.). Pour passer d'un niveau à l'autre, il est indispensable de ramasser un certain nombre de sigles McDonald's... En en récoltant un peu plus, vous accéderez à un mini-jeu comme, par exemple, ranger des détritus recyclables dans des poubelles!



SEGA PRIX: C APPRECIATION

PRESENTATION

82%

Petite intro et démo des niveaux. GRAPHISMES

87%

Les décors sont superbes et les héros sympas.

ANIMATION

95%

Un vrai dessin animé.

80%

BANDE-SON Musiques entraînantes et bruitages réussis.

JOUABILITE

93%

Les héros répondent parfaitement aux commandes.

DUREE DE VIE

90%

Les niveaux sont vastes, ce qui donne envie de rejouer. 92%

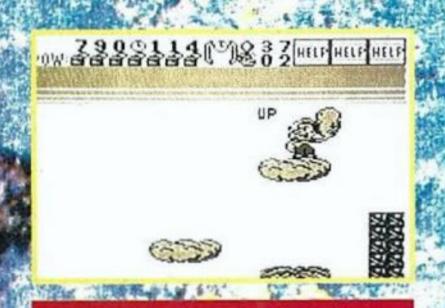
INTEREST

Un des meilleurs jeux du genre sur Game Gear!





CARTOUCHE



A la fin du premier niveau se cache une vie supplémentaire.



Comme dans tous les jeux de plates-formes qui manquent d'originalité, on retrouve une scène sous l'eau.

COMMENTAIRE



ROCKET

Alors là, faut pas exagérer! Je ne suis pas d'accord avec les magazines qui ont encensé Popeye 2. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il s'agit d'un clone de Super Mario Land... Même principe

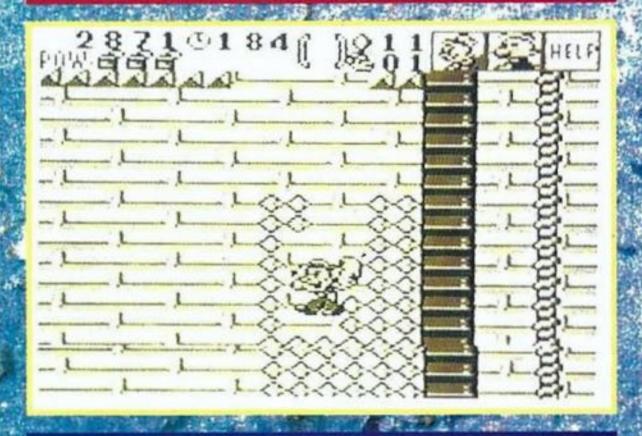
des mondes, des diamants à récupérer (des pièces, dans Mario), des salles cachées, des bonus avec des vies supplémentaires, etc. Certes, le bras du héros qui se muscle de plus en plus, c'est rigolo. Certes, la bande sonore reproduit fidèlement le célèbre thème musical du dessin animé. Mais Popeye 2 ne séduira ni ceux qui n'aiment pas les jeux de plates-formes, ni ceux qui en raffolent: ils lui préféreront de loin la version originale de Super Marioland.

Ine fois n'est pas coutume! C'est en partant à ■ la recherche d'un trésor de pirates, d'après une très vieille carte retrouvée par Olive dans la grange, que l'infâme Brutus s'en est encore pris à Popeye et à ses amis. Le pauvre Popeye a été jeté par-dessus bord de l'embarcation sur laquelle ils se trouvaient. Heureusement, un bateau de pêche vient à son secours. A peine a-t-il repris connaissance qu'il s'en va délivrer Olive, restée prisonnière.

Bien entendu, sur son chemin, notre ami rencontre toutes sortes d'êtres indésirables: crabes, oiseaux, etc. Pour sa défense, Popeye n'a que son poing. Mais quel poing: au rythme de la collecte de boîtes d'épinards qu'il trouve en cassant des blocs, son bras se gonfle de plus en plus! Il peut même en balancer sur ses adversaires (des boîtes, pas des poings!). Il a également la possibilité de ramasser un tas de diamants: lorsqu'il en a 100, une vie supplémentaire lui est attribuée. Et ce n'est pas ça qui manque: il y a des salles cachées qui en sont remplies. Mais il est souvent plus judicieux de ne pas y aller pour gagner du temps qui, évidemment, est limité.



Dans le round 1.4, ne vous posez pas de question: que vous alliez à gauche ou à droite, le chemin qui mène à la porte et les bonus qui le parsèment sont identiques.

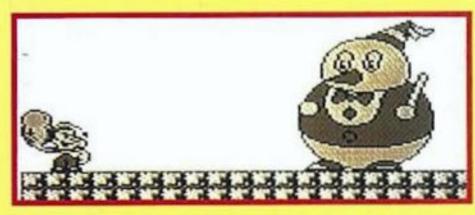


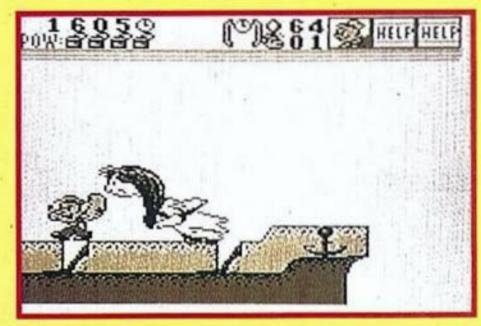
Tous ces diamants pour moi tout seul! Une douce émotion m'étreint la gorge...

DES BOSS,

Voici quelques-uns des monstres que vous aurez à affronter en fin de niveau. On vous laisse découvrir les suivants.

EUH! BOF!







PUSH

ACTIVISION PRIX: C APPRECIATION

PRESENTATION

65%

La notice n'est pas très claire. GRAPHISMES

80%

Rien d'extraordinaire, rien de spécialement moche.

ANIMATION

84%

Les sprites se déplacent correctement.

BANDE-SON

89%

On retrouve avec plaisir l'air musical du dessin animé JOUABILITE

86%

Tout à fait correcte.

DURBE DE VIE

75%

La difficulté n'est malheureusement pas progressive.

INTERBI

69%

Popeye 2 n'est qu'une pâle copie de Super Mario Land.





CARTOUCHE



NOUVEAU! CARTE CLUB

LES AVANTAGES QUE VOUS APPORTE LA CARTE CLUB

- Accès au Club d'échange et occasion.
- Rachat de vos jeux, accessoires et consoles.
- Accès à nos promoions mensuelles.
- · Le droit à l'essai des jeux.
- Nous vous offrons la carte fidélité.

PARIS: 5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86

PARIS (échange): 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14 LILLE: 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09 MARSEILLE: 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25

MONTPELLIER: Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clémenceau - 34000 - Tél. 67 92 30 06

MULHOUSE: 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67 PERPIGNAN: 2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

TOURS: 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51 BASTIA: 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70 LE MANS: Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87

JUAN LES PINS: 14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21 AIX EN PROVENCE: 40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45

NIMES: 4. rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 16 16 BLOIS: 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

NOUS SOMMES N°1 EN FRANCE. POURQUOI?

14 magasins : la plus grande chaîne de magasins en France, spécialisée en jeux vidéo sur Sega, Nintendo, Neo Geo, Atari, Nec.

Stock très important : notre devise "tout avoir en stock sur toutes les consoles" Nouveautés tous les jours en provenance du Japon, USA, France.

Meilleurs prix : nous nous efforçons d'avoir les prix les plus bas du marché.

Echange/Occasion: nous rachetons et échangeons tous vos jeux.

Compétence: nous existons depuis 9 ans, nous connaissons le jeu vidéo, faites-nous confiance, nous vous donnerons le bon conseil.

Club: vous pouvez devenir adhérent du Club Ultima, vous bénéficierez de nombreux avantages.

SUPER NES US 1090^f

avec 1 jeu: 1490^F

SUPER FAMICOM 1490^F

avec 1 jeu: 1990^F

SUPER ADAPTOR OFFERT POUR L'ACHAT DE TOUTE CONSOLE

NOUVEAUTES:	PROMO:
Dragon Ball Z IINO	Axelay3
Super NBANC	Actraiser2
Exhaust Heat IINO	
Final FantazyNO	
Star FoxNO	
Ranma 1/2 IINO	
Star WarsNO	
Addam FamilyNO	
Batman ReturnsNO	
EquinoxNO	
2020 BaseballNO	
Nigel ManselNO	
Warp SpeedNO	
Son of DraculaNO	
Strange Strange WorldNO	
	Evo

ROMO:	ACCESSOIRES:
xelay390	
ctraiser290	Universal adaptor99
era 88350	Dyna 1149
astelvania350	Cable péritel390
vo290	Alimentation190
emmings290	JB King490
out of this world350	Capcom joy790
ower athlete350	Cable Amstrad250
rince of Persia390	Cable moniteur290
elda350	Cable ext. joy100
	ASCII Pad250
PROMO DU MOIS	Superscope + 6 jeux590
the state of the s	City arcade350
Out of this World	Adventage pad490

LYNX.....790F

Lynx + 1 jeu = 990⁵

NOUVEAUTES

DRACULA JOUST

Nom Prénom :

+ 40 titres disponibles + accessoires

Quintupleur390

MEGADRIVE JAPONAISE 590 F

MEGADRIVE JAPONAISE

+ Game Adaptor 990F + Pro 2

PERSONAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS	The state of the s
NOUVEAUTES :	Alimentation150
Flash backNC	Joystick sans fil250
Super ShinobiNC	City350
Elephant rescuesNC	Cable Amstrad250
Fatal FuryNC	Cable moniteur290
Goldenaxe 3NC	Cable ext. joy100
Splatter house 3NC	Menacer + 6 jeux490
Amazing tennisNC	
Final Fight CDNC	Modification 50/60 Hz290
내가 하지 않는 사람들이 있는 것이 아니가 나가 보다 하는 것이 하는 것이 없어 있다면 했습니다.	. [19] [1] [1] [1] [1] [1] [1] [1] [1] [1] [1

(tous vos jeux passeront)

- Nous avons tous les Hits - Jeux Promo à partir de 100 F - 50 titres à moins de 250 F

PROMOS DU MOIS

+ 100 titres à 120 F ou moins

Mickey & Donald version jap. = 290 F

NEO GEO 1990F

ACCESSOIRES

Game adaptor

Cable péritel ..

NEO GEO +1 jeu 2490F

2 BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

Magician Lord690	Ninja combat79
Baseball 2020690	Robo army1096
Burning Fight690	Trash rally996
Alpha mission690	Eight man1090
League Bowling690	Andro dunos1490
Blue's journey690	Fatal fury1096
Nam 75690	Football Frenzy1290
Cyberlip690	Last resort1490
Puzzled690	World heroes1496
Top player golf790	Sengoku990
Ghost pilots790	Super spy790
King of monsters790	Soccer Brawl99

	Mutation nation	.1490
	Kings of monters II	.1490
ĺ.	Baseball star	.1290
ľ	Baseball star II	.1490
1	View point	.1490
	Art of fighting	.1490
1	Annual Control of the	

NOUVEAUTES: Fatal fury II......

Accessoires et jeux sur Gameboy et Game Gear **Nous consulter**

ULTIMA Games achète et échange tous vos jeux et consoles au meilleur prix

Revendeurs désireux de nous rejoindre, Tél. au 43.55.72.77

Offre limitée dans certaines agences

Adresse complète :			iquement à notre agence de Paris S : 5 Bd Voltaire - 75011 Pari	s
Tél. : (obligatoire) CB n° :			96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86 la VPC demandez Fabrice	
Date d'expiration :				
Signature : En cas de paiement par	chèque veuillez joindre celu	ui-ci à votre commande e	t le libeller à l'ordre d'ULTIMA.	
Produit	Prix	Produit	Prix	
		***************************************	***************************************	

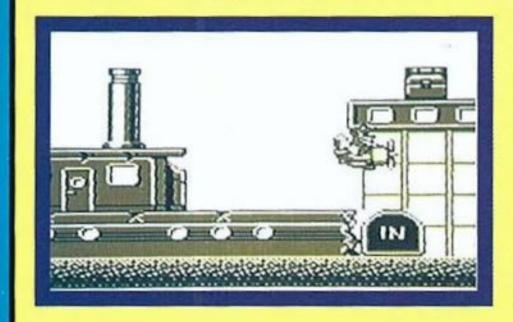
•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••				
		Port matériel 100F - Port logiciel 25F	Montant	C+





REVIEW

TIP!





Quelle ne fut pas ma surprise quand je découvris un passage secret (et dans le premier niveau, et dans le deuxième), en tirant sur la porte invisible de ce passage. En fait, il s'agit d'un sous-niveau bonus où vous pourrez faire le plein de points (et peut-être gagner des vies), en crevant des ballons qui contiennent des fruits, c'est-à-dire des points. Simplement, le personnage que vous dirigerez alors ne sera pas Baloo, mais James Pond, le fameux poisson-agent secret. Sympa comme clin d'œil! Dans le premier niveau, il faudra tirer dans le bas de la première colonne que vous trouverez (voir photo) et, dans le deuxième, viser juste au-dessus du grillage qui remonte.

TALESPIN

Certains passages sont délicats à passer dans les premières parties, tels que celui-ci, avec les mitrailleuses automatiques.

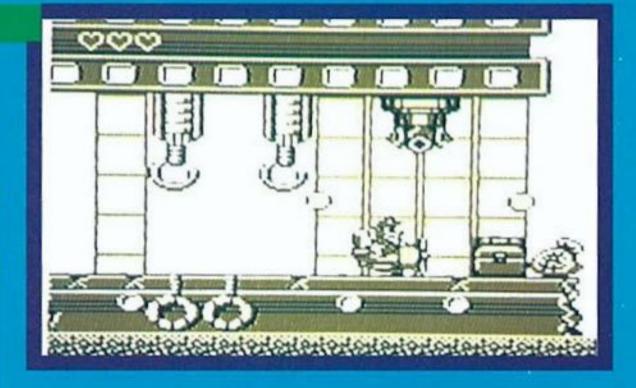
COMMENTAIRE

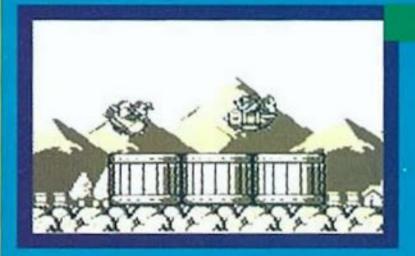


PETER

Ma première approche de Talespin a été difficile. Je distinguais très mal l'avion du héros, les tirs ennemis se confondaient avec les décors, bref! ce fut un essai raté. Pour pouvoir profiter pleinement du jeu, il faut s'ins-

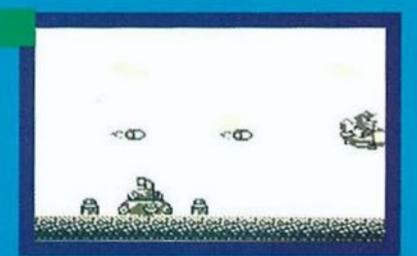
taller avec sa Game Boy dans les meilleures conditions, l'écran bien éclairé. Alors, seulement, Talespin commence à devenir intéressant. Le système de renversement de l'avion est très utile, et le fait de pouvoir augmenter la capacité de ses armes à chaque niveau est une bonne idée. De plus, l'action est assez dense, avec des ennemis durs à abattre. Le tout est soutenu par une bande-son d'excellente qualité.





Détruire ce genre d'hélicoptère est un exercice énervant. Le plus simple sera souventde le laisser passer.

Voici le premier boss de fin de niveau. Commencez par vous coller au sol et tirez sans discontinuer.

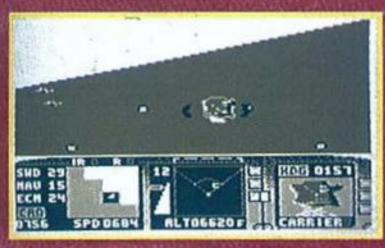


t allez, c'est reparti! Capcom donne décidément dans les reprises Disney, ce mois-ci. Après Mickey Chase, également testé dans ce numéro, voici Talespin, avec l'infatigable Baloo et son avion incroyable. Comme vous le dit votre gentille femme qui vous tire du lit un beau matin (tout cela est absolument

véridique: c'est ce qui sert d'introduction à cette cartouche), Don Karnage, l'ennemi juré de Baloo, a décidé de frapper une fois de plus en s'emparant d'un cargo bourré d'avions et d'hélicoptères, et il n'hésitera certainement pas à envoyer cette flotte aérienne contre vous quand vous irez lui donner la chasse. Car, en effet, dans un pur élan d'héroïsme (allons-y les violons), vous partirez sauver le monde en le délivrant de l'infâme qui nous écœure, tous autant que nous sommes. D'ailleurs vous êtes parti un peu trop vite, et n'avez pas pensé à faire le plein de munitions. Vous ne pourrez donc pas, au premier niveau, tirer plusieurs fois simultanément. Il vous faudra attendre que votre tir ait touché quelque chose ou sorte de l'écran de jeu. Cela va par ailleurs vous gêner considérablement dans les premières parties, au cours desquelles il faudra ne pas s'arracher les cheveux. Mais à chaque niveau passé, un magasin vous propose d'acheter des munitions, des armes, des protections, des Continue... Ce qui va tout de même vous faciliter la tâche. De plus, vous pouvez faire virer votre avion à votre guise afin de repartir dans l'autre sens. Cela vous permettra de récupérer les bonus que vous aurez ratés.



STRIKE EAGLE

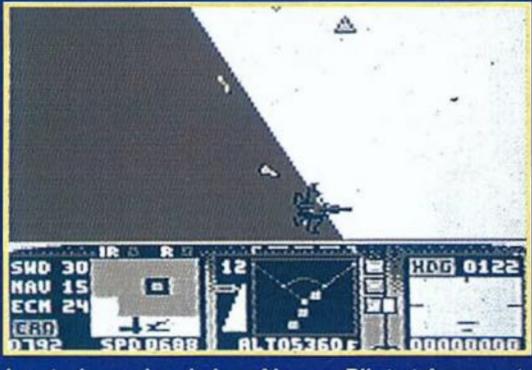


L'objectif est "locké": c'est un porte-avions ennemi qui fait partie des cibles. Un coup de missile et il n'y paraîtra plus.



Le terrain des opérations.
Chaque sprite clignotant indique la cible à détruire.
Les différents symboles représentent les positions ennemies. A éviter...

TROIS MODES



Les trois modes de jeu, Airman, Pilot et Ace, sont assimilés à des niveaux de difficulté. Airman ne vous donne pas accès à toutes les commandes: vous pouvez seulement monter, descendre, pencher l'avion. C'est le programme qui se charge de mener votre zinc sur les cibles, et vous n'avez plus qu'à envoyer les missiles. En mode Pilot, le joueur peut tourner sur lui-même mais le programme garde le contrôle de la direction. Enfin, en mode Ace, vous pouvez effectuer rotations et folles acrobaties. Dans ces trois modes, vous pouvez vous crashez si vous perdez de l'altitude.

COMMENTAIRE



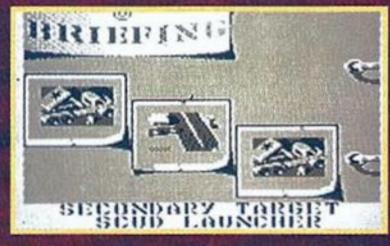
AXEL

Improprement qualifié de simulateur de vol, F15 Strike Eagle est avant tout un jeu d'arcade. Seuls les modes Pilot et Ace intègrent un soupçon de simulation. On dirige en effet l'avion en lui faisant faire des loopings ou des montées en vrille. Les cibles sont automatiquement "lockées". Le pilote se contente alors d'appuyer sur un des deux boutons de la portable pour atteindre ses cibles. Si F15 n'est pas une véritable simulation

de vol, cela ne l'empêche pas d'être un bon jeu de combat. L'explosion des avions est réaliste et les graphismes des différentes cibles (bunker, usine...) bien rendus. Il faut terminer une mission pour découvrir la suivante. La difficulté est progressive et le système de codes permet de recommencer à l'endroit où l'on s'est arrêté. Les commandes sont ultra simples, ce qui facilite grandement la prise en main du chasseur. Ce type de jeu sur Game Boy est unique. A ce titre, il est intéressant de l'avoir dans sa logithèque. Mais les passionnés de simulateur de vol et les amoureux des produits Microprose seront moyennement comblés.



La piste de décollage est juste là pour faire beau. Vous commencez vos missions très haut.



Un rapide briefing en images. Au menu: deux lanceurs Skud et une base d'envol à détruire.

REVIEW



15 Strike Eagle est le nom d'un chasseur américain utilisé lors de la guerre du Golfe. C'est aussi le nom d'un des plus célèbres simulateurs de vol micro conçus par Microprose. Sur Game Boy, l'essentiel de l'original demeure. Chacun des sept scénarios est divisé en trois missions que le pilote doit remplir dans un ordre prédéterminé. Pour gagner du galon, il faut bombarder des usines, des bases aériennes, des lanceurs Skud et des bunkers défendus par des Mirage 21 et des missiles air-air. Votre chasseur dispose d'un radar et d'une carte du terrain. Le radar lui indique les avions ennemis qui se trouvent dans son rayon d'action et la course des missiles téléguidés, dont le bip-bip le renseigne sur la proximité du danger. Grâce à la carte du terrain, il sait exactement où sont situées ses cibles et les différentes défenses aériennes, qu'il est préférable d'éviter. Une fois que l'objectif est "locké" (cela se fait automatiquement), il apparaît dans une troisième fenêtre. C'est le moment de lancer ses propres missiles air-sol. Pour les combats aériens, les deux canons situés sous les ailes du F15 suffisent à envoyer en l'air les Mirage ennemis. Les munitions sont limitées, ce qui oblige le pilote à ne pas tirer sans réfléchir. Trois modes de difficulté et un système de codes à la fin de chaque mission apportent à ce jeu une plus grande durée de vie.

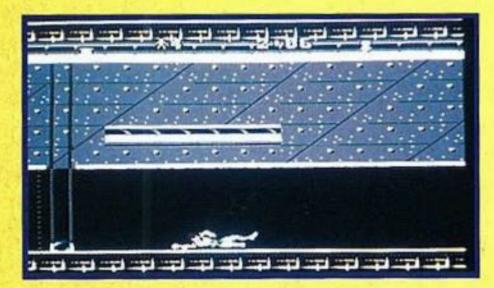




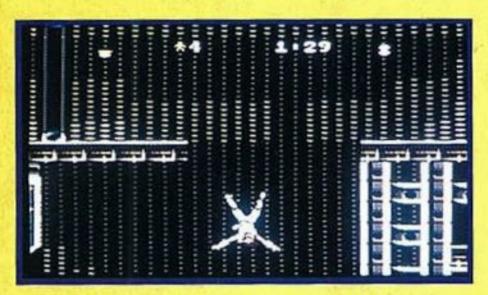
EN RAVIEW

LE BELMONDO DU JEU VIDEO!

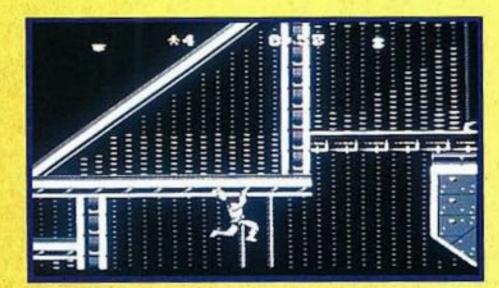
Une cabriole, un bond, une cascade?
J'accours, je vole... Me voilà, j'arrive, c'est moi,
Strider... Le Mozart du salto avant, le Brigitte
Lahaie de la galipette! Un vivant défi à la loi de
la gravitation universelle!



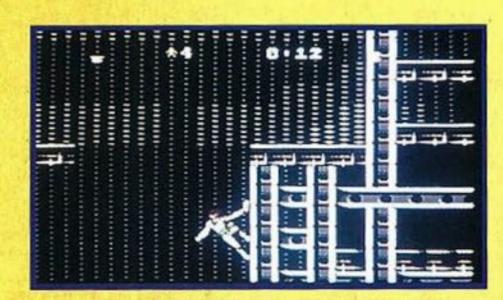
Pour m'échauffer, une petite glissade, tout en souplesse, jambes tendues, le regard fixé sur la ligne bleue des Vosges...



Trois pas d'élan, et je m'élève majestueusement dans les airs en un enivrant tourbillon!



Suspendu au-dessus du vide, je me maintiens par la seule force de mes bras aux muscles d'acier.



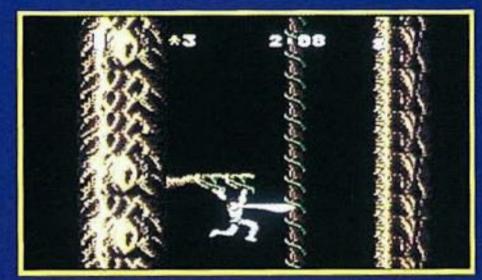
Agrippé à la paroi, grimpant vers le ciel, j'envoie négligemment mes shurikens sur la foule de mes fans en délire!



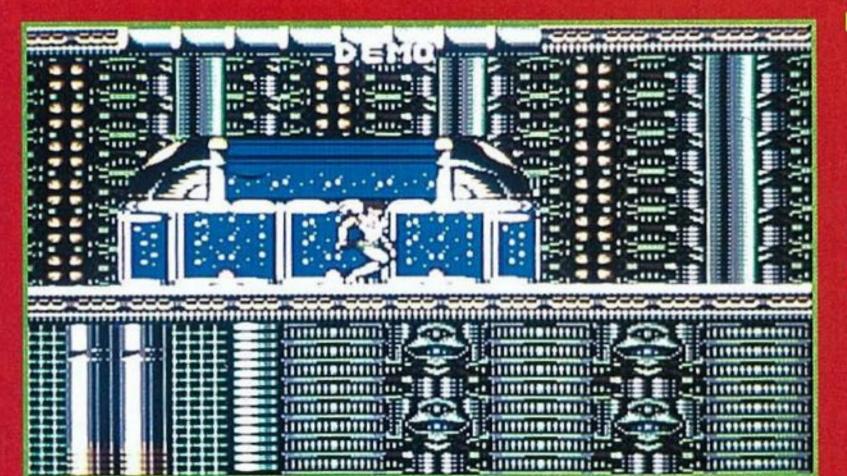
LES ARMES



Les shurikens permettent d'abattre vos ennemis à distance et d'annihiler certains projectiles avant qu'ils ne vous atteignent.

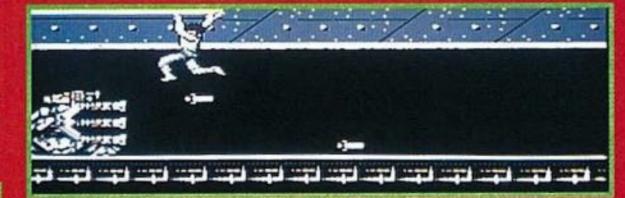


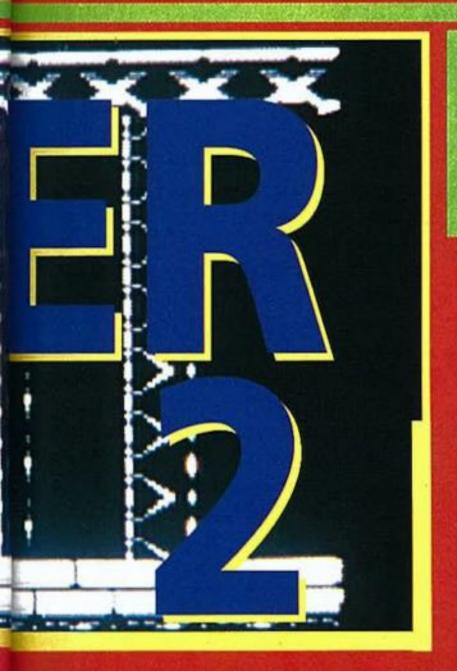
Les épées à plasma sont particulièrement efficaces pour le corps à corps, même dans les positions les plus inconfortables.



Des décors très réussis qu ne manquent pas de couleur.

Attention, en explosant, cette batterie de missiles enflammera le sol... Suspendez-vous au plafond pour éviter de rôtir dans les flammes!





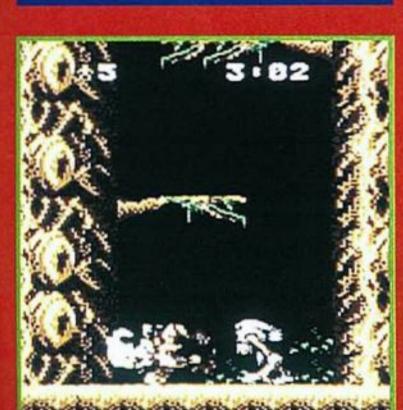
COMMENTAIRE



PETER

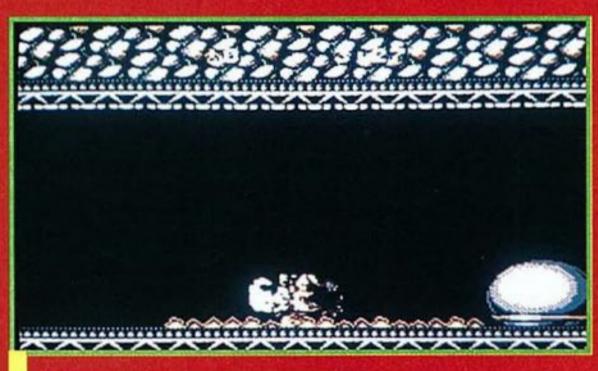
Je ne suis pas
aussi enthousiaste que
Homer et ne
considère pas
Strider 2 comme
un must. Personnellement, je
suis un fan de
Strider 1 sur
Megadrive et je
suis déçu que
les programmeurs de Strider

2 sur Master System n'aient pas su tirer profit de la leçon. En effet, cette version ressemble beaucoup à la version Amiga, ce qui n'est pas une référence. Mes principaux reproches concernent le personnage que vous dirigez: son animation est peu détaillée et sa maniabilité est très médiocre. De plus, l'action est assez limitée, et quelques minutes de jeu ont suffi pour m'énerver.



Lorsqu'il meurt, Strider disparaît dans une superbe explosion. Pourquoi? L'énigme reste entière... Mais qu'est-ce qu'il a bien pu bouffer?

Spiderman a un fils, aucun doute, c'est Strider... Vous en connaissez beaucoup, vous, des types capables de coller aux parois comme un singe à son bananier? Strider, lui, peut grimper le long d'un mur vertical et se suspendre au plafond pendant des heures sans même être essoufflé! Pour effectuer le moindre petit bond, le bougre nous exécute un double saut périlleux à faire pâlir d'envie tous ceux qui, comme moi, étaient nuls en gym à l'école... Moi, je dis qu'il en rajoute un peu pour frimer devant les gonzesses! D'autant que l'animal fait tout ça pour aller délivrer une belle princesse retenue captive par un cruel tyran (notez au passage la hardiesse, l'originalité, la folle audace du scénario!). Armé de shurikens pour le combat à distance et d'épées à plasma pour le charcutage au corps à corps, notre athlète va devoir traverser cinq niveaux remplis de robots tueurs avant de pouvoir retrouver sa belle. Au menu de la promenade, une sombre forêt, un château défendu par des tanks, un labyrinthe souterrain, une poursuite sur les toits et, pour finir, le quartier général du méchant de service. Bien entendu, tous ces lieux charmants grouillent de créatures inamicales (oiseaux mécaniques, soldats mutants, abeilles géantes, bébés aliens, cracheurs de missiles à tête chercheuse, etc.) et des monstres particulièrement coriaces vous attendent à la fin de chaque niveau. Avec tout ça sur le dos, notre acrobate fera déjà moins le malin!



Méfiez-vous, le premier monstre de fin de niveau est un adepte du Strider grillé!

COMMENTAIRE



HOMER

Strider 2 serait un jeu de platesformes et de castagne classique
s'il n'y avait les acrobaties délirantes de son héros... Le bougre
saute dans tous les coins, et c'est
un véritable plaisir que de le voir
grimper aux rideaux et se suspendre aux lustres! Bien sûr, vous
n'échapperez pas à la routine habituelle "je saute sur une plateforme, je cogne le monstre et
j'attrape le bonus" mais, au moins,
les exploits sportifs du héros

apportent un peu d'originalité à l'ensemble. Même si je n'apprécie habituellement que fort peu ce genre de jeu, je dois bien reconnaître que, pour une fois, je me suis vraiment amusé. De plus, la réalisation est excellente (les graphismes sont très réussis) et la jouabilité est quasiment parfaite. Que demander de plus?

RAVIEW DE



EDITEUR: US GOLD PRIX: D

DISPONIBILITE: OUI DIFFICULTE: MOYEN NOMBRE DE VIES: 5 OPTION CONTINUE: OUI NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2 CONTROLE: BON





CARTOUCHE

PRESENTATION

80%

Démo des différents niveaux et choix du niveau de difficulté.

GRAPHISMES

89%

Sans être vraiment originaux, les graphismes sont tout de même très réussis.

ANIMATION

83%

L'animation du héros manque un tout petit peu de fluidité mais ses mouvements sont impressionnants.

BANDE-SON

79%

La musique est agréable mais on ne peut pas dire que les bruitages sortent de l'ordinaire.

JOUABILITE

90%

Les spectaculaires acrobaties du héros sont plutôt faciles à gérer le lancer les shurikens est parfois délicats.

DURBE DE VIB

82%

Les niveaux sont assez vastes et la difficulté est souvent élevée.

INTERET 84%

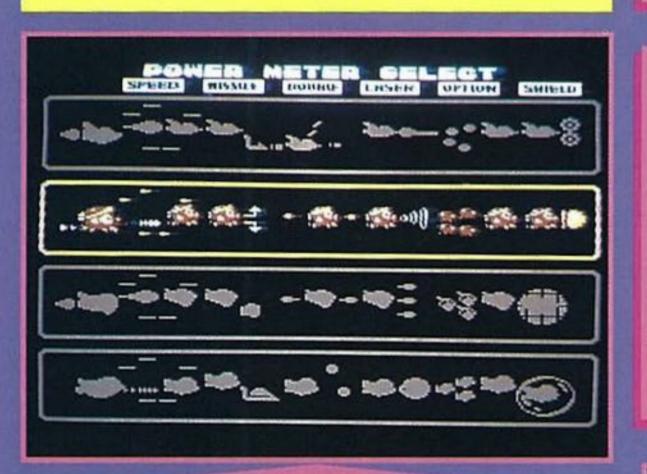
Ce sont les acrobaties du héros qui font tout l'attrait de ce jeu de plates-formes.

NES

REVIEW

Après avoir été développé initialement sur PC Engine par Konami puis sur Super Famicom et Game Boy, Parodius est adapté sur... NES! Ce shoot-them-up, qui réunit dans un patchwork délirant quelques-uns des plus grands héros de Konami, est doté d'un scénario

pour le moins ambigu. Alors que le xxº siècle touche à sa fin, les petits garçons, qui autrefois adoraient leur mère, préfèrent désormais les micro-ordinateurs. Ils noient leurs inquiétudes dans les salles d'arcade tandis qu'un mal insidieux prend possession de la planète. Il se présente sous la forme du grand Octopus. Son fils, la pieuvre, va entreprendre avec ses amis une croisade pour découvrir les motivations secrètes du grand Octopus. Parodius vous invite à incarner quatre personnages différents: Octopus, Vic Viper, Pentarou et Twin Bee. Tous sont issus d'anciens titres phare de Konami, comme Gradius. Le système d'armement est emprunté à ce dernier: en détruisant certaines vagues d'ennemis, on récupère des bonus. Soit on utilise le bonus immédiatement pour augmenter la puissance du héros, soit on les cumule pour obtenir des armes plus puissantes. Les ennemis que vous devez affronter sont tous plus loufoques les uns que les autres: vous vous ferez attaquer par des seringues, des coqs, des têtes de potiron, des dauphins noirs ou des filles enjouées Wakame.



Cet écran permet de sélectionner son héros. Une manière explicite de montrer les options disponibles.

COMMENTAIRE

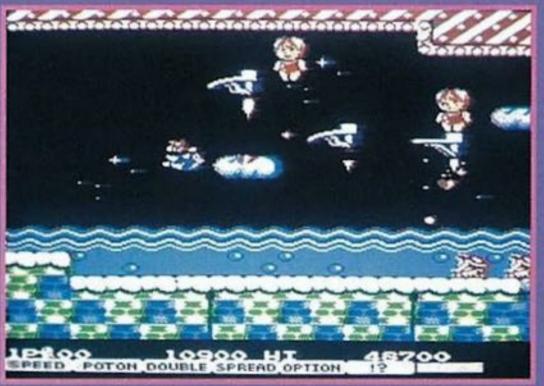


Alors là, les bras m'en tombent! Moi qui croyais que la NES était une machine hors circuit, je me suis fourré le doigt dans l'œil jusqu'à l'épaule. Parodius est un shoot-them-up de première qualité. La jouabilité surtout est très soignée. Malgré les limitations techniques imposées par la 8 bits, je retrouve le plaisir et les sensations que m'avait procurés Parodius sur NEC et Super Famicom. Palcom a fait un travail d'orfèvre pour cette adapta-

tion du jeu de Konami. Avec des programmeurs de cette trempe, la NES n'a pas dit son dernier mot!

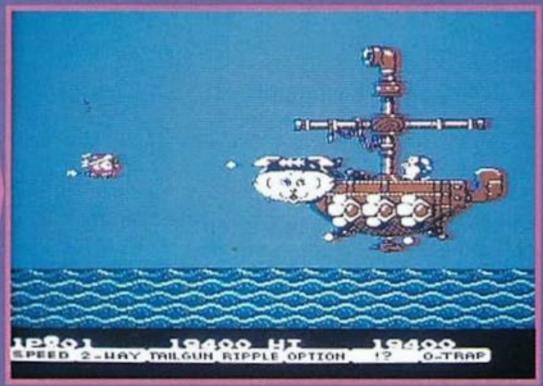


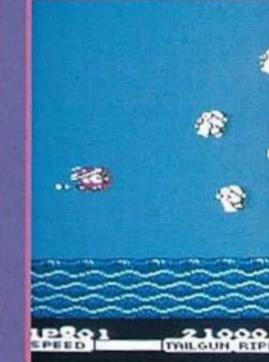
Les filles
enjouées
Wakame
sautent de
leur perchoir
pour écraser
Pentarou.
Dans le genre
loufoque,
difficile de
faire mieux!

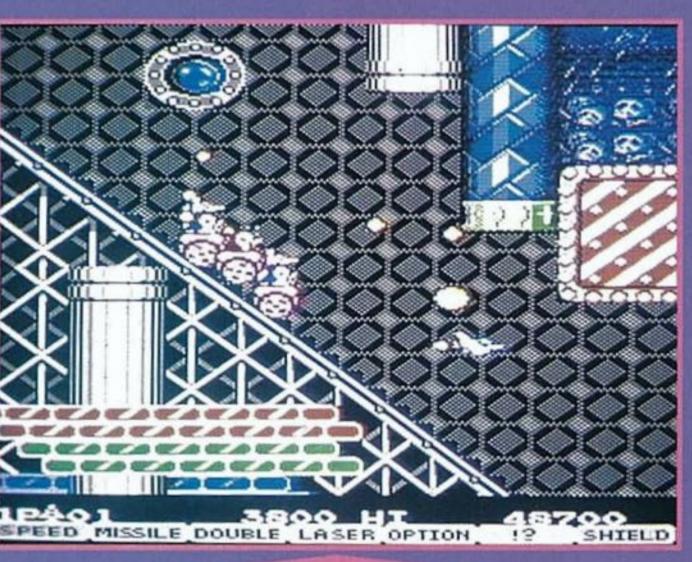




Un vaisseauchat volant!
On se
demande ce
qui se passe
dans la tête
des scénaristes? Pour
le détruire,
grillez-lui les
moustaches. Il
se noiera
dans l'océan.



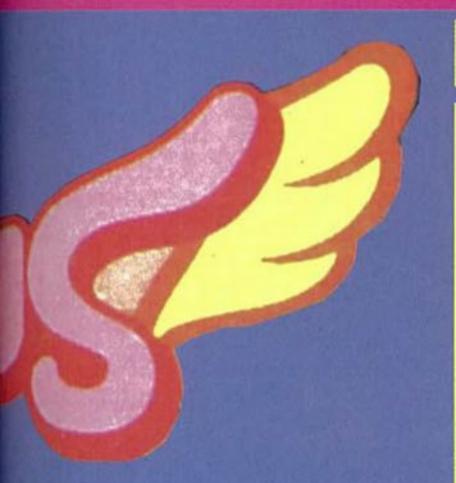




Vic Viper au cœur de la fête foraine. Binbin, Biki et Chosaku lui donnent la chasse à bord de leur train fou.







La cloche en couleur Selon la

bas de l'écran change de quand on lui tire dessus. coloration, elle donne des bonus différents.

avec le orbites.

Face-à-face capitaine Penguinovsky III. Visez le nombril et vous verrez ses yeux sortir de leurs

COMMENTAIRE



PETER

Je m'étais assez bien amusé sur les anciennes versions de Parodius, notamment sur la version PC Engine. Les clins d'œil aux autres célèbres jeux de cette console étaient très sympa: Némésis, New Zealand Story... Eh bien! je vous avouerai que j'ai remarqué très peu de différences avec la version NES qui, il faut le dire, est absolument superbe. Les couleurs sont bien choisies, ce qui est rare sur cette console. La musique, elle aussi,

est très bien réalisée et les différents thèmes des jeux cités plus haut sont habilement repris. Seul reproche: l'animation du (ou des) personnage(s) principal(aux) est un peu lente, et il faudra attendre assez longtemps les options qui vous permettront d'accélérer la vitesse de votre vaisseau.



J'aime pas les clowns, je n'ai jamais aimé les clowns, il n'y a rien de plus triste qu'un clown qui n'arrive pas à vous faire rire. Ceux-là seraient plutôt du genre à vous faire pleurer.



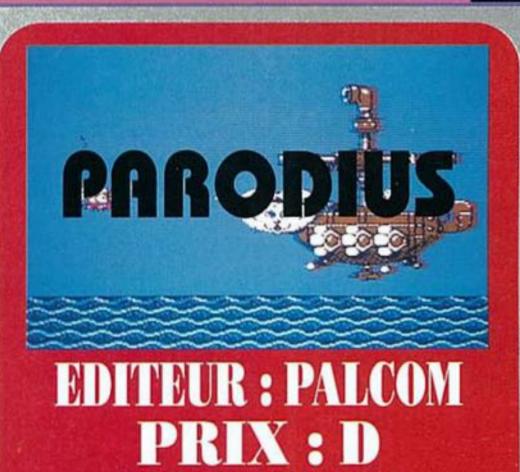


La fille-mystère est invulnérable. Dans les autres versions, elle était beaucoup plus déshabillée!



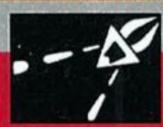


L'aigle Sabunosuke lance des ondes d'énergie semblables à celles d'Octopus. Pour les éviter, augmentez deux ou trois fois la vitesse du vaisseau via les options.



DISPONIBILITE : OUI **DIFFICULTE: MOYENNE** NOMBRE DE VIES: 3 **OPTION CONTINUE: INFINIE NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 CONTROLE: BON**





CARTOUCHE

Un tableau récapitule avec clarté les différentes options selon le héros choisi.

GRAPHISMES

85%

Etonnant pour une simple NES! Certains niveaux sont superbes.

ANIMATION

90%

Scrolling multidirectionnel, sprites géants, la NES est brillamment exploitée. Un tour de force!

BANDE-SON

80%

Des musiques suffisamment variées qui confèrent au jeu une bonne ambiance.

JOUABILITE

90%

Les vaisseaux se dirigent au doigt et à l'œil. Leur vitesse dépend du nombre d'options utilisées.

70%

L'originalité et la qualité du jeu vous donneront envie d'y jouer longtemps.

NTERET 90%

Tout bonnement génial! L'adaptation sur NES est sublime. Un shoot-them-up comme on aimerait en voir plus souvent.

GAME GEAR





En combinant les différents objets que vous aurez ramassés, vous pourrez fabriquer diverses armes... Avec une boîte de conserve, un élastique et des boules de neige, vous obtiendrez un superbe mortier à neige! Avec une arbalète, des ballons et du poivre, un pistolet lancepoivre!



Les cambrioleurs ont garé leur camionnette devant la maison... N'entrez que si vous êtes bien armé!

HOME

✓ evin, l'alarme vivante, est de retour! Parents, si vous devez partir en voyage et que vous Craignez un cambriolage, inutile de vous ruiner dans l'achat d'une de ces alarmes détectrices de mouvements... Laissez simplement votre rejeton à la maison! Ça coûte moins cher et c'est plus efficace! Juché sur son traîneau à réaction, l'adorable bambin commencera par faire le tour du voisinage afin de trouver dans la neige divers ustensiles, apparemment anodins, tels que de vieux pneus, des billes, des ballons, des jouets, des boules de neige, du goudron, de la glace ou un chalumeau... En assemblant tout ce bric-à-brac, notre apprenti Mac Gyver bricolera quelques armes et pièges destinés à d'éventuels cambrioleurs. Votre ignoble petit monstre entrera ensuite dans les maisons pour placer ses pièges à tous les étages! Ces dispositifs, tout droit sortis d'un dessin animé de "Bip Bip", doivent en principe protéger les cinq maisons du quartier des assauts de deux cambrioleurs minables. Les armes, quant à elles, serviront lorsque Kevin aura le malheur de croiser les deux gredins à l'intérieur d'une maison... En visant bien et en évitant les pièges qu'il a lui même disposés, notre héros réussira peut-être à échapper aux griffes des deux cambrioleurs, qui, s'ils lui mettent la main dessus, n'hésiteront pas à l'accrocher au mur comme un vulgaire tableau!





Maintenant que les pièges sont installés, évitez de tomber vous-même dedans!



48%

80%

64%

63%

72%

43%

54%

CARTOUCHE

COMMENTAIRE



HOMER

Si vous avez aimé le film "Maman j'ai raté l'avion!", pas la peine de paniquer à l'idée de rater cette adaptation... Le jeu a beau être original (il n'est possible de le clas-

ser dans aucune des catégories habituelles: plates-formes, shoot'em up, etc.), on ne s'amuse pas beaucoup. Et c'est vraiment dommage car l'action colle parfaitement au scénario du film, reprenant les principaux temps forts (pièges, gags visuels, etc.). L'idée de bricoler des armes et d'installer des pièges est excitante mais, curieusement, le jeu manque d'attrait et il ne s'y passe pas grand-chose. Inutile, donc, d'investir dans cette cartouche, d'autant qu'une partie de votre argent ira sans doute dans la poche de cette petite peste au nom imprononçable (Macaulay Culkin, je vous demande un peu!) qui incarne le rôle principal... L'affreux garnement est déjà bien assez riche comme ça!

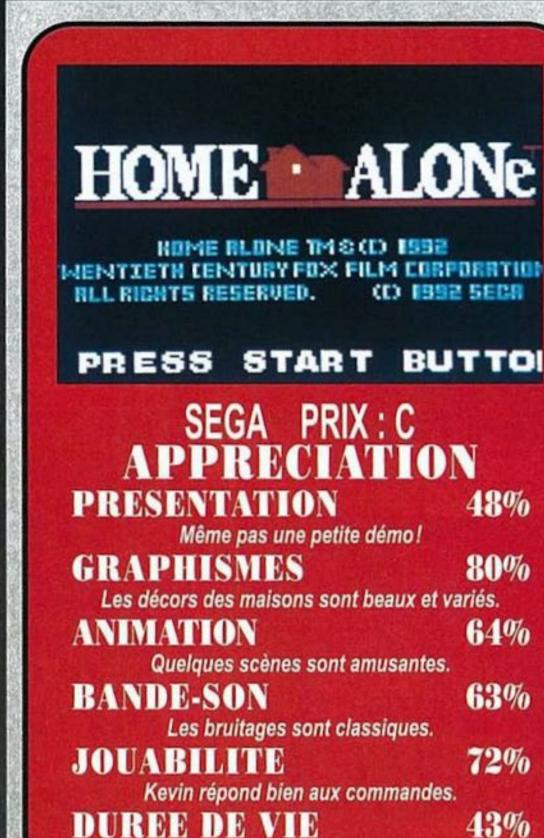


Si les cambrioleurs vous attrapent, ils vous suspendront au mur pour pouvoir continuer à vider les coffres-forts tranquillement!



Pour récolter les divers objets dont vous avez besoin, fouillez les maisons ou démolissez les bonshommes de neige du quartier à coups de luge!





Passé l'attrait de la nouveauté, on se lasse bien vite.

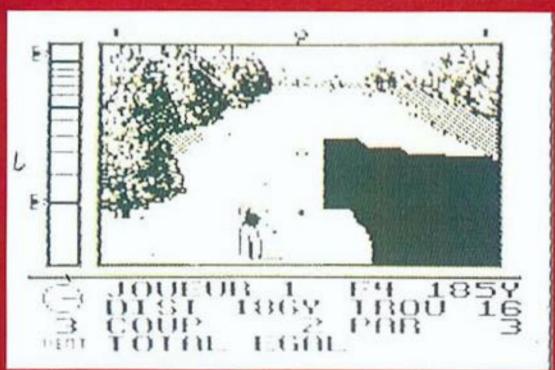
Un jeu très original mais pas passionnant.

INTEREST

JOUEURS

JACK NICKLAUS





Le Castle Pines est un parcours de montagne agrémenté de quelques rivières.

(1) doubling by the 1558

Le Desert Mountain est situé en pleine rocaille et regorge bien entendu de bancs de sable.

COMMENTAIRE



HOMER

Ce jeu de golf est vraiment agréable... Quoique le maniement soit simple, la simulation reste très complète (obstacles naturels. vent, humidité, pente du green, effet sur la balle, etc.). Les

décors sont détaillés, les options nombreuses, et le fait de pouvoir jouer à quatre rend les parties plus conviviales. Les programmeurs ont eu la très bonne idée d'inclure une sauvegarde qui permet de jouer une partie en plusieurs fois (il est frustrant de s'arrêter en route...). De plus, le jeu est entièrement en français (écrans d'options, conseils de jeu, etc.), ce qui s'avère tout à fait appréciable, même si, parfois, la traduction laisse un peu à désirer.

Le Murfield Village est un parc plein d'arbres bien encombrants!

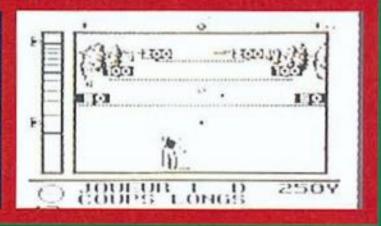




Et le Jack's Greatest est composé des trous préférés de Jack Nicklaus.



En plus des quatre parcours proposés par le jeu, vous pouvez vous entraîner à taper des balles.



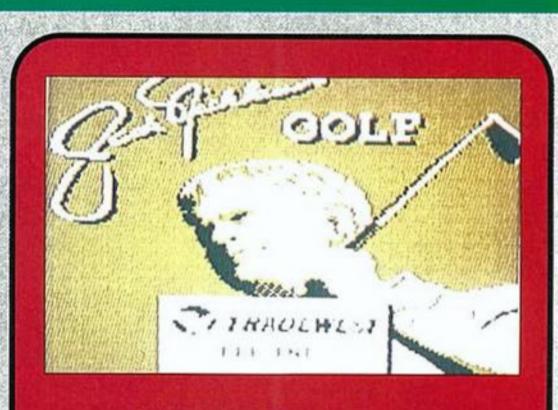
GAME BOY

REVIEW





a vous dirait, un îlot de détente au milieu d'un océan de tirs laser et de plates-formes assourdissantes? Bon, alors précipitez-vous sur cette simulation de golf, le sport-loisir par excellence, ce qui se fait de mieux dans le genre pour joueurs stressés... Vous pourrez jouer tout seul, ou avec trois autres joueurs, contrôlés par des copains ou par l'ordinateur (celui-ci propose en effet neuf joueurs de plus ou moins haut niveau). Avant de vous ruer sur le green, vous devrez créer votre personnage en choisissant son nom, son sexe et son niveau (expert ou débutant). Que vous jouilez en mode Normal ou pour du "flouze", vous pourrez exercer vos talents sur quatre parcours différents. Le jeu est entièrement en français et vous bénéficierez de conseils et de commentaires avant chaque trou. Pour commencer, vous observez le terrain en vue de dessus et sélectionnez votre club. Le parcours est ensuite représenté en vue subjective et vous choisissez la force de frappe, la direction de la balle et sa trajectoire. Il est possible d'obtenir à tout moment la carte en vue de dessus, la liste des clubs, les scores, des statistiques ou des informations concernant la nature du terrain (vent, humidité). Si vous abandonnez un parcours en cours de route, vous obtiendrez un mot de passe qui vous permettra de reprendre la partie un peu plus tard. Vous pourrez également vous entraîner à taper des balles ou à pratiquer le green dans des endroits spécialement prévus à cet effet.



TRADEWEST PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION

43%

Juste une image de Jack Nicklaus.

GRAPHISME

87%

Les parcours sont très détaillés.

80%

ANIMATION Les mouvements du golfeur sont réalistes.

BANDE-SON 84%

La musique est agréable.

JOUABILITE

87% Les commandes sont très simples.

DUREE DE VIE

90% Seul ou avec des copains, on ne s'en lasse pas.

INTEREST

92%

Une excellente simulation de golf, très détaillée.



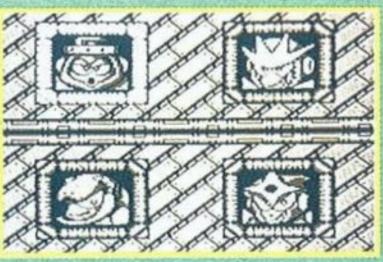


CARTOUCHE

GAME BOY



Les quatre méchants de Megaman III. N'ont-ils pas des mines patibulaires? Chacun est



caché tout au fond d'un monde qu'il vous faut traverser pour arriver au combat final. Bonne chance...

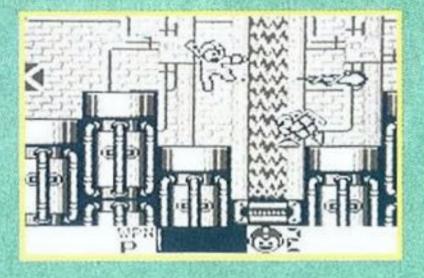
e revoilà! L'un des plus célèbres des héros de la NES et de la Game Boy (juste après Mario et Zelda) est de retour pour de nouvelles aventures. Pour parvenir aux quatre horrrrribles méchants qui clôturent les quatre niveaux, Megaman (c'est de lui que je parle) doit traverser quatre mondes peuplés d'habitants hostiles (mais mignons), sauter, grimper, tomber, glisser, le train-train quotidien du super-héros, quoi. Ce jeu de plates-formes classique démontre encore une fois (c'est devenu une habitude) la qualité de la petite portable de Nintendo. Au travers de centaines de tableaux divisés en quatre mondes, Megaman doit éliminer les serpents, marteaux-piqueurs, cloches à bombes, grenades à pattes et autres joyeusetés, pour parvenir au grand méchant. Malgré l'affichage en niveaux de gris, les écrans sont tout à la fois beaux et lisibles, le scrolling est rapide et l'animation des monstres et du héros fluide autant que cocasse. Des souterrains, la jungle ou des grottes lunaires seront vos terrains d'action... La difficulté est très élevée, car les niveaux sont vastes et les monstres particulièrement agressifs. Heureusement, un

MONSTRUM COMICUM

Chaque monstre possède ses petites habitudes, et un peu d'obser-

vation permet de s'en débarrasser sans coup férir (et surtout sans

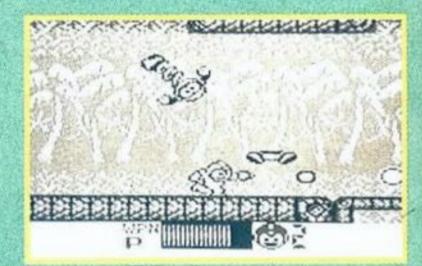
système de codes vous évite de devoir vous repayer les grands

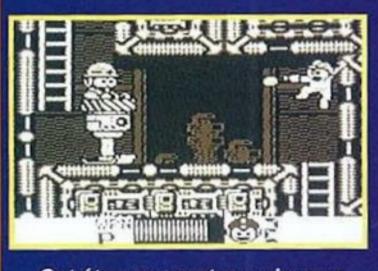


Oh! les gentilles grenades... Elles sautillent, elles explosent...



Ce clown sauteur passe au-dessus de vous et vous prend en sandwich...

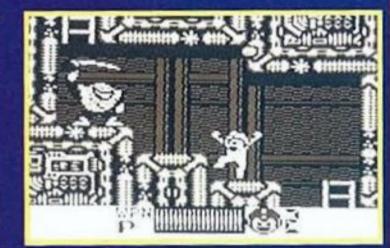




prendre de point de dommage).

méchants que vous avez déjà éliminés.

Cet étrange marteau-piqueur est l'un des monstro-comiques qui peuplent ces mondes insolites. Il est en fait très simple à vaincre: il suffit de sauter, de tirer, de descendre l'échelle, etc.



Le lanceur de bola est un peu plus difficile. Il faut lui tirer dessus juste avant ou après son lancer, quand il ouvre son casque pour viser.





COMMENTAIRE



WIEKLEN

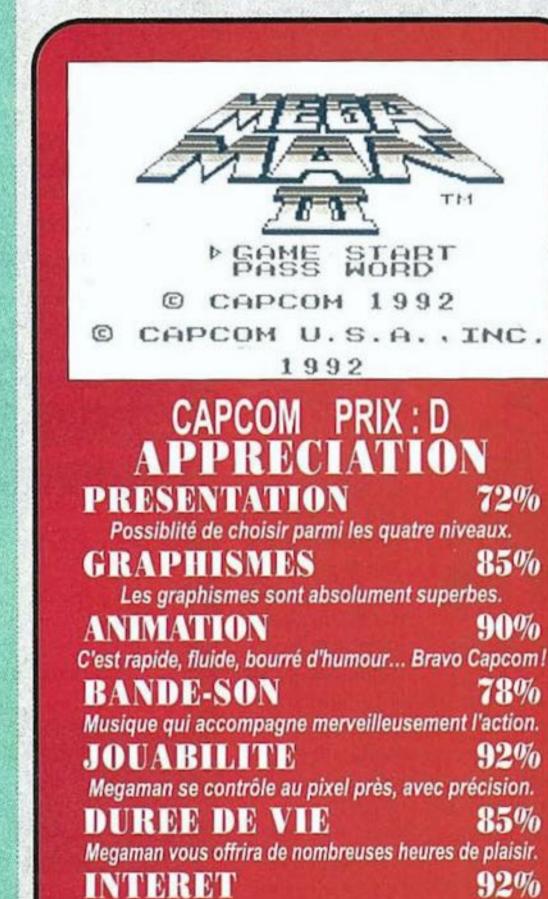
Bon, je ne vais pas vous refaire le topo sur la qualité de la Game Boy, de très loin ma portable préférée. Graphismes superbes, animation parfaite, musique et bruitages très réussis et, surtout, maniabilité du personnage parfaite. Le niveau de difficulté est élevé, mais jamais trop. Comme chaque niveau est immense, ce jeu durrrrre très longtemps. Si les programmeurs réglaient les programmes SNIN ou MD aussi bien qu'ils le font sur Game Boy, tous les jeux seraient

géniaux. Ainsi, cette version est mieux dosée que celles sur NES, que je trouve personnellement trop dures. Je conseille donc Megaman III à tous, petits et grands, bons et moins bons, amateurs de ce type de jeu ou pas. Ah! au fait, j'ai eu le jeu sans la doc. Pour ceux qui ne lisent pas les docs (qu'ils les aient ou non...), sachez qu'il y a plein de bonus et qu'en gardant le bouton B appuyé, on peut obtenir des tirs plus puissants.

Quelle glissade! Dans ce dernier monde, Megaman commence à la surface, mais il doit rapidement s'enfoncer dans les profondeurs de la planète...







Ne manquez pas cette petite merveille.

CARTOUCHE

72%

85%

90%

78%

92%

85%

92%

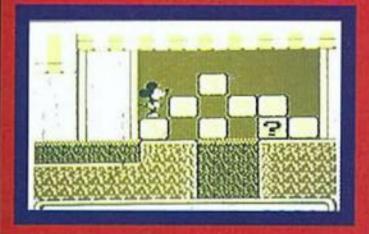
GAME BOY

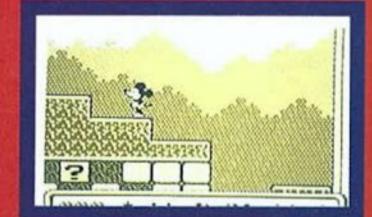
REVIEW





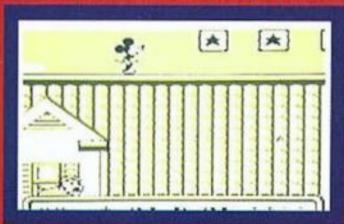
ENTREZ PAR LA SORTIE!





Je parle du sous-niveau 1-2 de Mickey Chase. Vous y tomberez nez à nez avec plusieurs trous qui sont les entrées d'un tunnel. Celui-ci vous emmène à une caisse marquée d'un point d'interrogation. Pour y parvenir, il faut franchir des ravins bourrés de piques. Or, il est impossible de les franchir sans perdre de points de vie, et le fait de prendre la caisse à la fin du tunnel ne fait que remonter votre niveau d'énergie. Donc, vous déciderez de ne plus emprunter ce tunnel, et passerez au-dessus des trous... pour vous apercevoir finalement que vous arrivez à obtenir la caisse en question par l'autre bout du tunnel, c'est-à-dire par la sortie!

GAVE DE BONUS!



Effectivement, Mickey Chase est bourré de bonus. Il est donc facile (d'ailleurs, tout est facile dans ce jeu) de récupérer des points de vie rapidement. En particulier, les toits des maisons en regorgent; vous veillerez donc à emprunter les platesformes qui vous permettront de monter le plus haut possible. Toujours en matière de bonus, il faut signaler la présence de cubes contenant... des bonus. Ces cubes sont ornés d'un point d'interrogation. Pour les ouvrir, il suffit de faire comme si vous les preniez entre les mains, et de prendre le bonus qui en tombe.



Une histoire à la Disney: Mickey s'est fait voler le cadeau qu'il comptait offrir à Minnie.



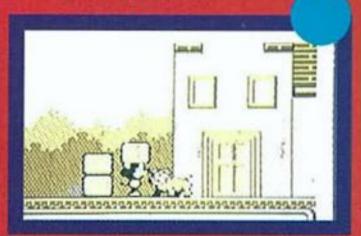








Mickey peut porter des cubes de pierre qui font deux fois son volume mais n'a pas assez de force pour terrasser à mains nues les bouledogues qui traînent dans la rue! Ben voyons!



Mes amis, c'est l'apocalypse! La Troisième Guerre mondiale aurait éclaté que la situation n'en serait pas moins désespérée. Le cadeau que Mickey comptait offrir à Minnie a été dérobé. Joignons nos forces et nos espoirs, mes frères, en cet instant de totale déprime, pour aider du mieux que nous pouvons nos amis de Disney. Amen. Vous avez pu vous rendre compte que le scénario de Mickey Chase est loin d'être le plus original de toute l'histoire des jeux vidéo. Vous me répondrez: "On n'en a rien à fiche!" Les jeux de plates-formes ne suscitent guère de scénarios dignes du prix Goncourt. Aussi, passons sur le fait que l'histoire de Mickey Chase est aussi pauvre qu'un scénario de Jean-Claude Van Damme. Vous devrez donc aider notre petit Mickey ou notre petite Minnie à triompher des forces du Mal. Et elles ne vous sont pas inconnues: c'est Pat Hibulaire que vous affronterez. Mais ne vous faites pas de bile: le jeu est très facile. Il vous suffit de récupérer les rochers et les pavés qui se présenteront à vous et de les lancer sur les chiens et autres "foldingues" qui parsèment cette cartouche. Bien entendu, les bonus sont au rendez-vous, et il vous sera facile de trouver des salles secrètes remplies de bonus. A la fin de chaque sous-niveau, votre vieil ami Dingo vous attend.



CAPCOM PRIX: NC APPRECIATION

PRESENTATION

70%

On vous conte la petite histoire en images.

GRAPHISME

79%

78%

86%

79%

Ils sont clairs, mais peu étoffés.

ANIMATION 83% C'est rapide et précis. Juste ce qu'il faut.

BANDE-SON

Les mélodies ont un côté "bon enfant".

JOUABILITE

C'est parfait pour ce genre de jeu. **DURBE DE VIE**

Mickey Chase est un jeu facile.

INTEREST

80%

Il plaira aux plus jeunes d'entre vous.







COMMENTAIRE



Il est certain qu'en matière de plates-formes/action, Mickey Chase n'a rien de révolutionnaire. Le fait de prendre les cubes-rochers entre les mains et de les lancer sur les adversaires n'est pas nouveau, on avait déjà vu ça dans les versions précédentes, que cela soit sur Game Boy ou sur une autre machine. Mais pourquoi chercher le progrès technique là où il n'y en nul besoin? Cette cartouche s'avère un bon petit jeu très sympa, bien réalisé et assez facile. Il est par conséquent évident qu'elle ne s'adresse qu'aux plus jeunes joueurs, car les pros de la console ne mettront certainement pas plus de quelques heures pour terminer ce jeu. C'est le genre de cartouche qu'on emmène en vacances pour tuer le temps...

MICE MID'S MILTER

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

GRAND CONCOURS

GRAND CONCOURS

GRAND CONCOURS

GRAND CONCOURS

GRAND CONCOURS

CRÉATION A VOS PINCEAUX,

À VOS SOURIS!

A VOS SOURIS!

A VOS GE CRÉER LA MASCOTTE DE MICRO NIOS

Sous le haut
MINISTERE DE L'EDUCATION
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,
MICRO KID'S lance un grand concours de
création graphique, en collaboration avec
'TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en
lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront
travailler sur tous supports, les «seniors» (à
partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.



SUR



réateurs. Envoyez-nous vos Fanzines.

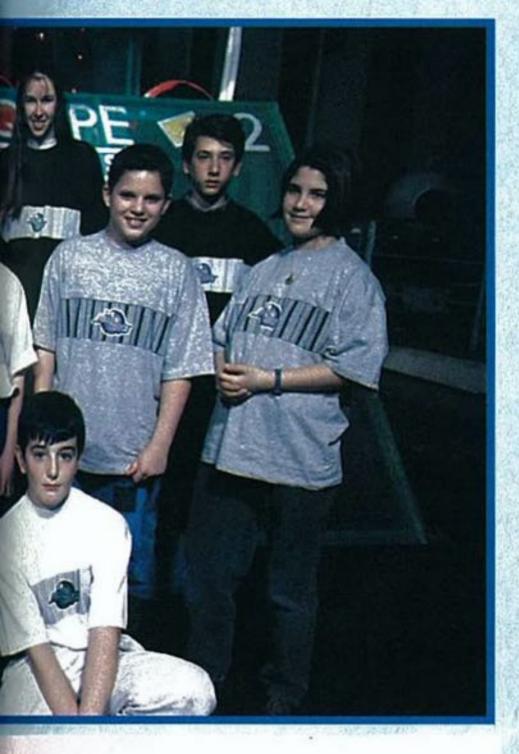
Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en col





UR FRANKES E-3 CONSOLES E-3

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



Tout
sur l'actualité
consoles et micros, des
reportages, des interviews,
ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine,
des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de
création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et
journalistes de l'univers!



Jos Démos nous intéressent.

Pour participer aux	concours	organisés	par MICRO KID'S	
renvoyez ce bon à :	Tilt Micro	Kid's, 9-1.	3, rue du Colone	l Pierre-Avia
75754 Paris Cédex	15.			

avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



oration





Actualité oblige, la rubrique arcade est réduite à deux pages.
Heureusement, on vous a gardé le meilleur: le shoot-them-up des années 90, tout simplement!

Paris le la compagnie l'em a gagné ses lettres de noblesse. Ce shoot-them-up légendaire fait encore partie à ce jour des meilleurs de sa catégorie. Fort de son expérience, l'em récidive en 1993 avec ln the Hunt, un shoot-them-up démentiel qui révolutionne le genre. Un tour de force impressionnant quand on connaît le manque d'imagination dont souffrent les concepteurs de jeux vidéo.

UNE AMBIANCE ORIGINALE

Le vaisseau que vous dirigez est un sous-marin.
L'engin a été remanié de manière à être adapté auxbesoins d'un shoot-them-up: petit, compact,
maniable et surtout d'une puissance de feu dévastatrice. In the Hunt vous entraînera dans les profondeurs sous-marines à la poursuite d'une organisation
militaire secrète. Si l'histoire est banale, les graphismes, eux, sont très originaux: sous des icebergs,
dans des ports militaires ou des villes englouties,
vous combattrez des monstres aquatiques, destroyers et mines antipersonnel sans oublier
l'immuable armada de vaisseaux amphibies en tout
genre.

UN SYSTEME DE TIR INEDIT

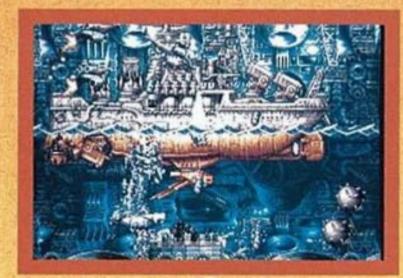
Outre les conventionnels tirs frontaux de torpilles, votre vaisseau marin laisse tomber des charges explosives et des missiles qui fusent vers la surface de l'océan. Les explosifs sont très puissants mais peu maniables : la résistance de l'eau les ralentit et ils coulent lentement. Les missiles sont rapides mais leur zone d'action se limite à l'espace sous-marin. Si vous voulez atteindre les nombreux ennemis qui pullulent à l'air libre, il faudra crever la surface avec votre submersible.

UNE STRATEGIE DE COMBAT MODERNE

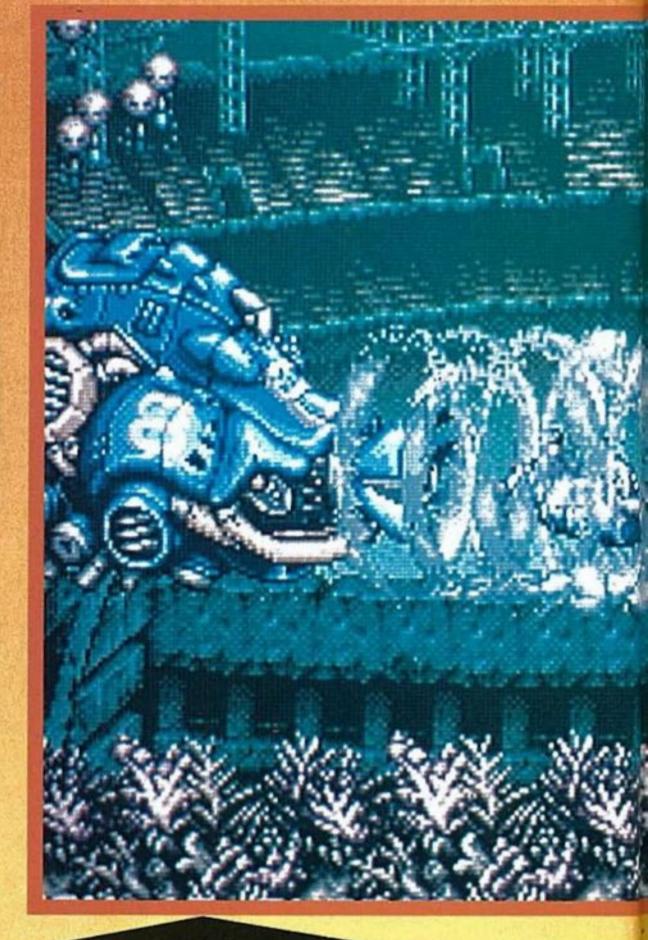
Si on fait le compte, l'armement du sous-marin couvre trois directions: l'avant, le haut et le bas. La disposition et la variété de l'armement vous invitent à élaborer de nouvelles stratégies de jeu, d'autant qu'il faut alterner action sous-marine et action en surface pour pouvoir atteindre tous les ennemis. Des options permettent d'augmenter la puissance de feu, condition sine qua non si l'on veut venir à bout des monstrueux boss de fin de niveau. Jouabilité parfaite, bruitages à la hauteur des graphismes, In the Hunt est un jeu d'exception. C'est le meilleur shoot-them-up qu'il m'ait été donné de voir depuis quelques années. Bravo, Irem!



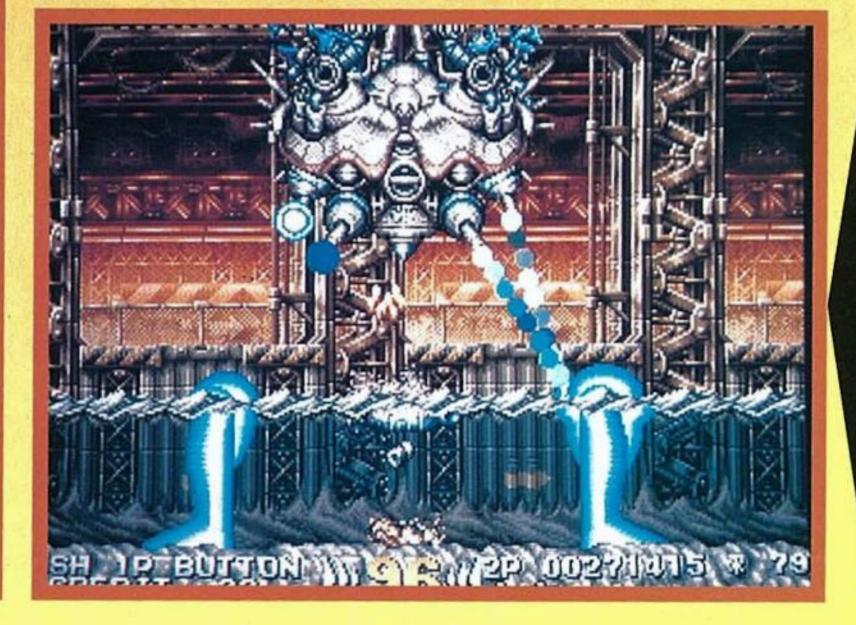
Il faut renvoyer ce géant dans les profondeurs insondables d'où il est venu. Pour y parvenir, il suffit de déloger les blocs en haut de l'écran à l'aide des missiles.



Cet immense destroyer est puissamment équipé pour la destruction de sousmarins. Il faut faire preuve de prudence en passant dessous.



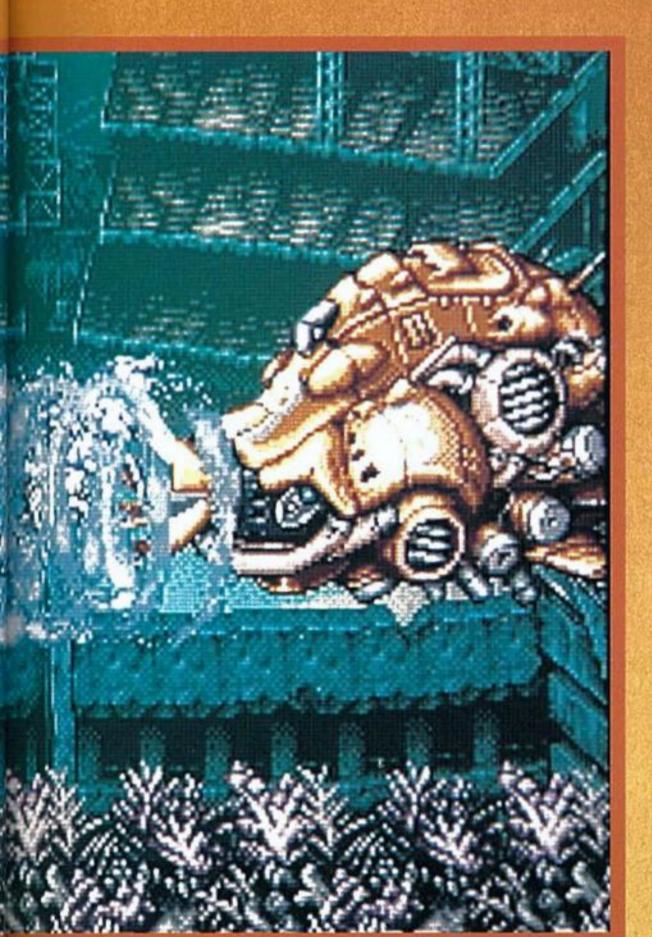
A eux deux, ces gardiens créent un vortex qui aspire votre vaisseau. L'effet de remous est exceptionnel.



Eh oui! vous êtes bien le petit submersible en bas au milieu de l'écran! Lorsque les rayons laser se croisent, ils forment une barrière d'énergie mortelle.

ARCADE

N'en déplaise aux maladroits, il est possible d'éviter ces missiles. La jouabilité est impeccable.

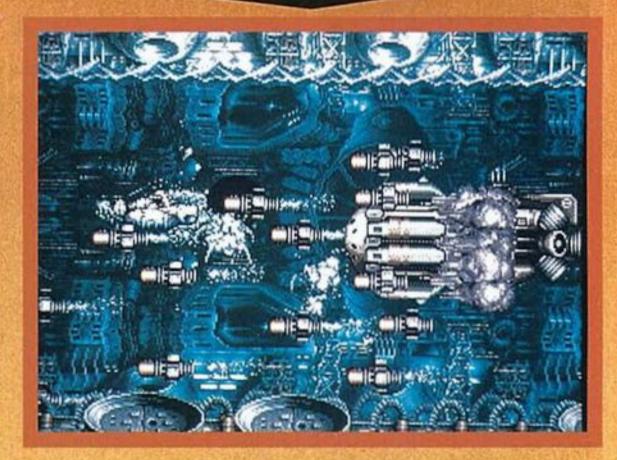




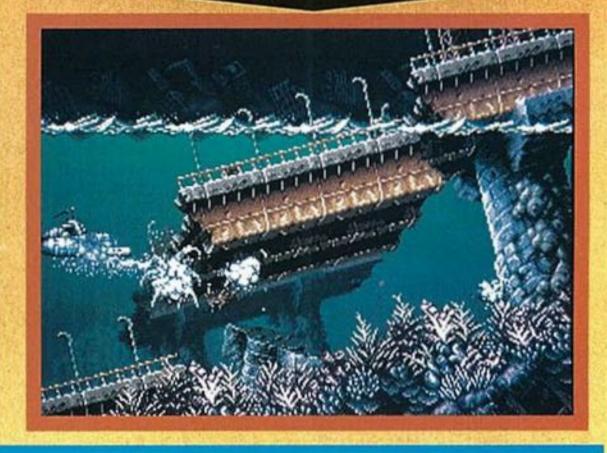
Admirez la gerbe d'eau créée par les missiles. Ce train transporte des bombes géantes, on le détruit en faisant exploser le pilier qui soutient le pont.



L'action se passe autant sous l'eau qu'à l'air libre. Si vous voulez atteindre les ennemis avec vos missiles, il est impératif de refaire surface.



Pour progresser, il faut détruire le pont morceau par morceau. Ce passage vous mènera droit à une mégapole engloutie, l'occasion de détruire quelques buildings.



Sonic, Golden Axe II et Tecmo World Cup: les jeux Megadrive seront bientôt en salle d'arcade!



KIT MEGA PLAY: LA MEGADRIVE EN SALLE D'ARCADE !

WDK vient de nous présenter le Kit Mega Play. Il s'agit en fait, à la base, d'une Megadrive, mais recarrossée et munie de quatre supports cartouche, dont les programmes ont été réadaptés pour les joueurs d'arcade. C'est ensuite au joueur de sélectionner le jeu de son choix. Quatre jeux réunis dans une seule borne d'arcade, voilà un argument auquel les exploitants de salles de jeu ne resteront pas insensibles. Passionné par la concurrence que se livrent consoles et cartes Jamma, M. Berthier, directeur commercial de WDK S.A., groupe Sega, est personnellement ravi de voir la Megadrive passer du rôle de rival à celui de "médiateur". En effet, la présence d'une console dans une salle d'arcade pourrait inciter les habitués à devenir des consolomaniaques, et vice versa.

Nous tenons à remercier WDK pour leur aimable collaboration à cette rubrique.

SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFF

	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C+
	ATOMIC RUNNER	SEGA	SEGA	SHOOT-THEM-UP	N° 13: 79%
E	CHIKI CHIKI BOY	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 16: 87%
	EX-MUTANTS	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 17: 85%
)K	G-LOC	SEGA	SEGA	SHOOT-THEM-UP	N° 19: 73%
ALD	JAMES BOND 007	DOMARK	SEGA	PLATES-FORMES	N° 20: 78%
O	ROLLING THUNDER II	NAMCO	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 05: 90%
	SIDE POCKET	SEGA	SEGA	SIMULATION	N° 14: 90%
Σ	TORTUES NINJA	KONAMI	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 15: 93%
	TWO CRUDE DUDES	SEGA	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 08: 60%
0	BEST OF THE BEST	LORICIEL	BANDAI	SPORT	N° 14: 92%
Ŏ	DESERT STRIKE	E. ARTS	LUDI GAMES	SPORT	N° 15: 86%
EN	JACK NICKLAUS GOLF	TRADEWEST	BANDAI	SPORT	NP*: 65%
	JIMMY CONNORS	UBI SOFT	LUDI GAMES	SPORT	N° 16: 88%
NINT	MAGIC SWORD	CAPCOM	BANDAI	BEAT-THEM-ALL	N° 09: 68%
The second second	PARODIUS	KONAMI	BANDAI	SHOOT-THEM-UP	N° 10: 91%
ER	PGA TOUR GOLF	E. ARTS	LUDI GAMES	SPORT	N° 19: 85%
<u>a</u>	SUPER DOUBLE DRAGON	TRADEWEST	BANDAI	BEAT-THEM-ALL	N° 15: 85%
SUPE	SUPER STAR WARS	JVC/LUCAS	BANDAI	PLATES-FORMES	N° 15: 88%
	SUPER SWIV	STORM	LUDI GAMES	SHOOT-THEM-UP	N° 16 : 83%
TO THE	LAND OF ILLUSION	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 17: 97%
SMS	PIT FIGHTER	ATARI	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 19: 67%
S	STRIDER II	US GOLD	SEGA	PLATES-FORMES	N° 20: 84%
	DEST OF THE DEST	LODICIEL	DANIDAL	20007	
NE		LORICIEL	BANDAI	SPORT	N° 19: 85%
	PARODIUS	PALCOM	BANDAI	SHOOT-THEM-UP	N° 20: 90%
10	ARIEL	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 19: 45%
0	CHAKAN	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	NP*: 80%
	DEST OF THE DEST	LODIOIEI	DANIDAL		
	BEST OF THE BEST	LORICIEL	BANDAI	SPORT	N° 19: 85%
GB	NEMESIS II POPULOUS	KONAMI	LUDI GAMES	SHOOT-THEM-UP	N° 03: 92%
	TRACK & FIELD	IMAGINEER KONAMI	LUDI GAMES	STRATEGIE	N° 20: 93%
	TRACK & FIELD	RONAINI	LUDI GAMES	SPORT	N° 19: 77%
Name and Address of the Owner, where	FATAL FURY II	SNK	GUILLEMOT INT.	BEAT-THEM-ALL	Nº 19 - 070/
NG	SENGOKU II	SNK	GUILLEMOT INT.	BEAT-THEM-ALL	N° 18: 97%
	J_IIJONO II		GOILLEWIOT INT.	BEAT-THEW-ALL	N° 20: 83%
	LORDS OF THUNDER	HUDSON	CODIDENO	CUCOT TUEN	Note
NEC	HORROR STORY	HUDSON NEC AVENUE	SODIPENG	SHOOT-THEM-UP	N° 19: 91%
		NEC AVENUE	SODIPENG	PLATES-FORMES	N° 20: 80%
* NP: No	n Paru				





SIDE





FATIJ

SUR VOS ECRANS



CKET (MD)

rue des Ecoles 750 (1) 43.290.2

795 F

PTATEUR SECTEUR 99 F asion): STREET OF RAGE 175 F SONIC 2 189 F

DE 1800 JEUX DISPONIBLES) (avec ALEX KIDD) 249 F MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISE

CONSOLE (Française) *
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)

ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)

MENACER **GAME-GENIE** 349 F MENACE Exemple de prix (Jeux d'occasion) : WRESTLE WAR 89 F STRIDER 89 F STRIDER

ALEX KIDD ALTERED BEAST 99 F WORLD C SONIC

CRACK DOWN



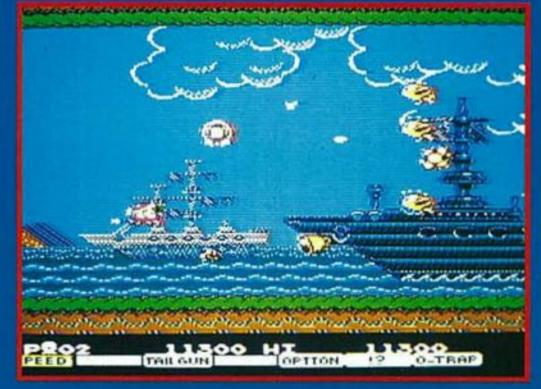
0000000

SUPER STAR WARS (SNIN)



LAND OF ILLUSION (SMS)





URY II (NEO GEO)



PARODIUS (NES)



LORDS OF THUNDER (PC ENGINE CD)

DE GRANDES NOUVEAUTÉS À PETITS PRIX ? C'EST AU 69 36 40 62!

NEO GEO		SUPER FAMICOM		SUPERNES	
ART OF FIGHTING	1 090 F	2020 BASEBALL	449 F	BATTLE TOADS	495 F
FATAL FURY II	1 190 F	BATMAN RETURNS	439 F	BUBSY	495 F
FIRE SUPLEX	1 390 F	DEAD DANCE	545 F	DUNGEON MASTER	525 F
		FORTRESS OF RAGE	545 F	FATAL FURY	495 F
SENGOKU II	1 490 F	F1 EXHAUST HEAT II	545 F	MECHWARRIOR	495 F
VIEW POINT	1 690 F	HUMAN GRAND PRIX	495 F	SHADOW RUN	495 F
MEGADRIVE		POP'N TWINBEE	495 F	STARFOX	525 F
	200 5	SUPER BOMBERMAN	590 F	STREET COMBAT	495 F
AMAZING TENNIS US	399 F	SUPER DUNK STAR	590 F	TAZZMANIA	495 F
BULLS VS BLAZERS US	399 F	USA ICE HOCKEY	449 F	TECMO NBA	525 F
FATAL FURY US	435 F	USA ICE HOCKET	4471	TECHO HON	3231
FLASHBACK US	435 F		0 m c	oles	
GOLDEN AXE III JAP	389 F	6	OIIS	OICS	
SHINING FORCE US	435 F				
SHINOBI III US	435 F	G		ME	5
SUMMER CHALLENGE US	399 F			-14 12	1
TECMO SOCCER US	399 F	comma	naez	, c'est li	vre :

Vente par correspondance uniquement du lundi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30

TITRE	PRIX	NOM: PRENOM:
		ADRESSE :
		CODE POSTAL :
		VILLE : TÉL :
		☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
EMBALLAGE ET PORT	30 F	☐ CB Numéro
TOTAL A PAYER		Date d'exp Signature

CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F

THE KILLER: « En avril, passe-moi les jeux débiles, en mai, j'te les massacrerai!»

NOM: Killer

PRENOM: Ze

AGE:

Z'êtes de la police ?

PROFESSION:

Bougez pas, je cherche...

Ah! the vendus, the pourris, ils ont osé, ils m'ont fait ça, à moi, Ze... Je rentre tranquille dans mon terrier, entre le bureau et la poubelle, et qu'est-ce que j'trouve planté dans une de mes santiags, à côté d'une vieille chaîne de tronçonneuse rouillée et pleine de sang séché? Un brin de muguet! Non mais ça va pas? Et pourquoi pas un nécessaire de broderie bigouden ou un poster de Sophie Marceau dans la Boum 3, tant qu'on y est? Si je chope

SEGA PLATES-FORMES N
SEGA BEAT-THEM-ALL N° (
SEGA SIMULATION N° 1
SEGA BEAT-THEM-ALL N° 1

BEAT-THEM-ALL

tours de Jordy et le dernier disque (on espère et on prie) de Yannick Noah.

N° 15: 93%

Bon, allons-y fissa illico pour le massacre!





SEGA

Les vaisseaux de Warpspeed ne connaissent que deux étapes d'animation: la lointaine bouillie de pixels, ou le gros plan baveux!

WARPSPEED

de Ballistic sur Super Nintendo.

Dans le genre soucoupes volantes et castagne dans l'espace, va falloir repasser dans quelques siècles, quand les programmeurs seront parvenus à faire plus propre et moins minable. Visiblement, ils ont fait joujou avec la fonction Zoom de la Super Nintendo en oubliant la jouabilité. Résultat: on se ramasse tout un tas de vaisseaux pourraves qui volent n'importe comment et qui vous traversent la tronche d'un seul coup, sans prévenir, plus rapides que la fraise d'un dentiste. Pas la peine de compter sur vos lasers asthmatiques, le temps qu'ils soient prêts à vous défendre, maman Alien a le temps d'envahir six fois la Terre avant de recevoir les pétards mouillés de vos bastos fatiguées.





Oh! comme c'est moche! Et encore, l'épreuve du skate-board est la plus photogénique du lot!

CALIFORNIA GAMES 2

d'Epyx sur Super Nintendo.

Dans les jeux de sports, il y a toujours des épreuves qui sont moins bien réussies que d'autres... Là, au moins, pas de problème, les épreuves sont toutes plus nullissimes les unes que les autres! Que vous fassiez de la moto aquatique ou du deltaplane, du skate, du surf, voire du ski à Los Angeles, (pourquoi pas du patin à glace dans le Ténéré...), vous ressentirez toujours les mêmes sensations de consternation, d'ennui, d'assoupissement, et la douloureuse impression d'avoir une pancarte dans le dos marquée: "pigeon"!





A moins de rebaptiser ce jeu Fantasmes nocturnes pour pit-fighters pervers", on se demande qui réussira à vendre cette nullité.

PIT-FIGHTER

de Atari sur Lynx.

Cette castagne ayant toujours été nulle, c'est pas vraiment en changeant de machine qu'elle va s'arranger! Merci pour la viande froide du mois... Ce jeu, même ma poubelle n'en veut pas tant les coups sont peu nombreux, la stratégie indigente et tout le combat soporifique. Le jeu d'arcade d'origine offrait des digitalisations foireuses de combattants tout raides, déambulant comme de grosses taches colorées informes, je vous laisse imaginer ce que ça donne sur une portable! A mon avis, la seule baston intéressante est celle qui aura lieu quand vous rapporterez la cartouche à votre revendeur et que vous lui demanderez de vous rembourser!

etez vos ieux vidéo d'occasion



17, rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 43.290.290+

SUPER THUNDER BLADE 179 F

499 F

159 F

349 F

139 F

179 F

179 F

199 F

299 F

299 F

299 F 299 F

299 F

B 385

79 F

B)						
1.2		and the second			The state of	Section 1984
	GAME-GEAR (+ DE 300 J	LUX DISPONIBLES)		MEGADRIVE (+ L	DE 1300 J	EUX DISPONIBLES)
	CONSOLE GAME-GEAR * ave		499 F	CONSOLE (Française	*	
	CONSOLE GAME-GEAR (neuve		795 F	ADAPTATEUR CART	OUCHE (Ja	ponaise)
		ADAPTATEUR SECTEUR		MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)
	Exemple de prix (Jeux d'oc		33 F	GAME-GENIE	349 F	MENACER *
ш	JOE MONTANA FOOT 109 F		175 F	Exemple de prix (leux d'oc	casion) :
	SUPER MONACO GP 1 139 F		189 F	MODERTIE MAD		STRIDÉR
				ALEX KIDD	99 F	SUPER HANG ON
H.	MASTER SYSTEM (+ DE		BLES)	ALTERED BEAST	99 F	SUPER THUNDER BLAD
ı	CONSOLE MASTER-SYSTEM I		249 F	SONIC	99 F	WORLD CUP ITALIA
ш	Exemple de prix (Jeux d'oc	casion):		CRACK DOWN		STREET OF RAGE
ш	ALTERED BEAST 79 F	SHINOBI	99 F	DICK TRACY		ECCO LE DAUPHIN
	KUNG FU KID 79 F	TENNIS ACE	99 F			MICKEY ET DONALD
H.	WORLD SOCCER 79 F	WORLD CUP ITALIA	99 F	MOONWALKER		SONIC II
	GLOBAL DEFENSE 96 F	XENON II	99 F	OUT RUN		STREET OF RAGE 2
	GHOSTBUSTERS 99 F	SAGAIA	139 F		STREET AND PROPERTY.	TERMINATOR 2
	RAMBO III 99 F	AFTER BURNER	179 F	MEGA-CD (+ DE		
	RASTAN SAGA 99 F	SONIC II	209 F	CONSOLE MEGA-CD	* avec 1 is	PII OTTIBLES,
lie.	MIN (1) ()		2017-20-6-0-800	CONTOCEE MEAN OF	4400 1]	
1000	MED 1	The second second		100	See True	
	GAME-BOY (+ DE 400 JEU					R FAMICOM / SUPER
H.	CONSOLE GAME-BOY avec TE	TRIS *	349 F	Programme and the contract of	NTENDO F	rançaise (neuve):
II.	ETUI ANTI-CHOC 69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F	CONSOLE nue		
		HANDY-BOY	349 F	CONSOLE + MARIO H	KART	
H.	Exemple de prix (Jeux d'oc	casion) :		CONSOLE + STREET		
	GARGOYLE'S QUEST 99 F	WORLD CUP	139 F)
	TORTUE NINJA 109 F	SPIDERMAN	139 F	SUPERSCOPE * + 6	Jeux	
lib.	MOTOCROSS MANIAC 136 F	BUGS BUNNY	149 F	ADAPTATEUR SNINT	/SFC/SNES	3
ш.	SUPER MARIO LAND 1 139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F	(+ DE 1200 JEUX D	ISPONIB	LES)
М	NES (+ DE 1800 JEUX DIS	PONIRI ES)				asion) (version franc
ш	CONSOLE DE BASE *	OHIDEEO,	249 F	GHOULS AND GHOS	TS 269 F	SUPER PROBOTECTO
ш			2431	SUPER MARIO KART	269 F	ANOTHER WORLD
b	Exemple de prix (Jeux d'oc			SUPER MARIO PAINT		
ш		GAUNTLET 2	139 F	SUPER SUUCER	269 F	PRINCE OF PERSIA
	CHEVALIERS ZODIAQUE 99 F	(149 F	ZEEDAG	269 F	
		TOP GUN 2	175 F	DEGELLI GILLINE	299 F	
	SPY VS SPY 109 F		179 F	JIMMY CONNORS		
	DRAGONBALL 139 F	GREMLINS 2	199 F	WRESTI EMANIA	299 F	

CONSOLE MEGA-CD *	u	1690 F	
SUPER-NINTENDO	SUPER	FAMICOM / SUPER	NES
CONSOLE SUPER-NIN	TENDO F	rançaise (neuve):	PARTICIPATION AND
CONSOLE nue			690 F
CONSOLE + MARIO KA	RT		890 F
CONSOLE + STREET F	IGHTER I	I 33	1090 F
MANETTE PRO PAD (tra	ansparente)		159 F
SUPERSCOPE * + 6 Je	ux		399 F
ADAPTATEUR SNINT/S	FC/SNES		99 F
(+ DE 1200 JEUX DIS	SPONIBL	ES)	
Exemple de prix (Jei			aise):
GHOULS AND GHOSTS			
SUPER MARIO KART	269 F		339 F
SUPER MARIO PAINT	269 F		339 F
SUPER SOCCER	269 F		339 F
ZELDA 3	269 F	ROAD RUNNER	
DESERT STRIKE	299 F	STREET FIGHTER 2	
JIMMY CONNORS	299 F	SUPER STAR WARS	339 F
WRESTLEMANIA	299 F	MAGICAL QUEST	379 F

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE) 1990 F + DE 50 JEUX DISPO.) avec 1 jeu 2490 F 399 F MEMORY CARD 199 F NEUF OCCASION 690 F 479 F

Exemple de prix :

CONSOLE (neuve) COREGRAFX II * avec 1 jeu PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) **NOUS DISPOSONS EN STOCK** DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

le (1) 43.290.290+ Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

ALPHA MISSION 2 ART OF FIGHTING 1490 F 1190 F FATAL FURY 2 1490 F 1190 F SENGOKU 2 1490 F 1190 F N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ... Aurore BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES NOM......PRENOM.... CODE POSTALVILLE TEL DOM:TEL BUR: Je règle par : TITRE CONSOLE PRIX MANDAT LETTRE CHEQUE 🗆 CARTE BLEUE □ N° Date expiration: . . / . . FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F Signature..... TOTAL A PAYER

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

> **300 Frs** de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE LIVRAISON COLISSIMO

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Nous rachetons vos consoles ainsi que **Tous** vos jeux sur :

- •GAME-GEAR •MEGADRIVE MEGA CD •LYNX •GAME-BOY
- •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
- et échangeons vos consoles et jeux sur :
- •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC

(voir modalités au magasin) Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

Salut à tous !

J'ai un problème avec mon troll. Vous savez bien, je vous en ai déjà parlé, celui qui est un peu simplet, qui se prend pour un elfe et qui me prend pour un orc (encore que cette dernière lubie, semble-t-il, lui soit passée). Il devient très difficile à tenir en appartement, et je cherche quelqu'un qui voudrait bien s'en occuper. Il est propre, dressé à répondre quand on l'appelle, mais dès qu'on le laisse seul dans l'appartement, il casse tout! Sa dernière trouvaille: il s'est acheté une charrette tirée par quatre chevaux. L'autre jour, il l'a garée à côté du journal (où, je dois bien le dire, elle faisait sensation). Alors que je le raccompagnais, il s'est soudain mis à taper comme une brute sur une voiture (véridique!). Si vous connaissez des trolls, vous savez qu'ils ont une sacrée poigne, et il m'a fait penser à ce moment là à Blanka dans Street Fighter II, en train de casser la voiture du Bonus Stage... Le massacre! Quand il s'est un peu calmé, je lui ai demandé ce qu'il lui arrivait. Et lui de me dire qu'il ne supportait pas qu'on érafle son "carrosse"! Il faut préciser que cette fameuse charrette était située 50 mètres plus loin. Bon, je donne donc (gratuitement) un troll domestique bien dressé, propre. Il est un peu bigleux, ce

qui peut parfois poser quelques problèmes, mais il est brave et affectueux. Il sera particulièrement heureux chez un elfe, car il se prend pour l'un d'eux. Si cela vous intéresse, écrivez au journal, qui transmettra.

Wieklen, l'ami des animaux

MAG

Cher Monsieur

Je fais partie d'une classe de 4° qui fait un journal, "Pourquoi Pas", lequel tire à 500 exemplaires. Je m'occupe de la rubrique "jeux vidéo". Ce journal est vendu dans les librairies de Paris. J'aimerais savoir s'il est possible que vous m'envoyiez des photos, des diapositives ou des communiqués de presse sur les nouveaux jeux sur consoles (de préférence sur Ranma 1/2 II, Wonder Dog, Dragon Ball Z 2, etc.).

David

Mais c'est très bien, ça, de faire un journal! Et, bien sûr, je suis tout à fait prêt à te donner des infos. Mais à une petite condition: que tu me fasses parvenir un exemplaire de ton mag'! C'est incroyable, quoi, tu me parles d'un journal que je ne connais pas, et, sans m'en envoyer un exemplaire, tu me demandes un service!

Wieklen, leTsssss...

WIEKLEN LE HOBBIT?

Mon nain préféré (le seul qui ne m'ait pas encore tapé!), je viens de relire le nº 8 de Consoles+, numéro mémorable s'il en est, vu que tu y testais Warsong sur MD (en attendant la version NEC CD-Rom, ah! quel supplice!). Or, j'ai été choqué (ainsi que la Terre entière) par la présence page 141 de ces quelques mots. Je cite: "Je ne viendrai certainement pas me faire lancer comme un vulgaire hobbit!". Que tu ne veuilles pas te faire lancer, soit. Mais que tu sous-entendes

que les hobbits devraient se laisser faire, là non, cela ne va plus! Halte à la discrimination raciale! Les hobbits ont le droit de ne plus être considérés comme des gobboses [c'est quoi? NDW].

Cela étant dit, je n'ai pas d'amis hobbits (ni gobelins d'ailleurs) [ah! OK! les gobboses, c'est des gobelins. NDW]. Et je te conseille de regarder Harry Fox, vers 2 heures du mat', sur TF1. Je crois qu'on a rarement fait plus débile, sauf peut-être "La croisière s'amuse", "Hélène et les garçons", "Voisin Voisine" et "Salut les musclés". Je te conseille aussi de lire la rubrique (si l'on peut appeler cela une rubrique) jeux vidéo de "Télé 7 Jours"... Tiens, j'ai une question-miracle, et même quatre.

1) Où peut-on commander des jeux NEC au détail à Paris? Des TONNES de jeux de rôle sortent au Japon, et AUCUN n'est importé! Je désespère, mon oncle n'y repart pas avant six mois... (à ce propos, il faut bien des neveux aux oncles, je crois que tu t'y connais là-dessus!).

2) Existe-t-il une antenne satellite permettant de recevoir la TV japonaise? (Le "Si oui, laquelle?" est sous-entendu. A moins de 500 000 F, si possible...)

3) Quel est mon âge (mental, le physique ne se compte plus...)?

4) "Machin" [s'cusez, c'est intraduisible NDW] sur Super CD-Rom est-il si bon et si vaste que cela?

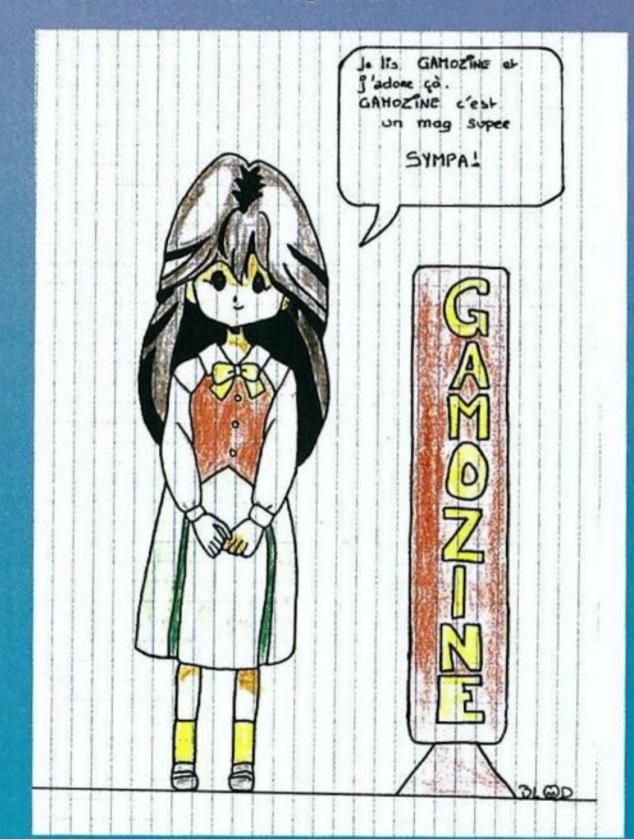
Encore une toute petite chose: lorsqu'un jeu est mauvais, pourquoi le noter 50% s'il n'en vaut pas plus de 10? Je sais, votre magazine n'a pas trop de problèmes de ce côté-là, et cette critique s'adresserait plutôt à certains de vos concurrents. Je la fais cependant, car tu es le seul à respecter le courrier de tes lecteurs (et à ne pas avoir besoin de te rattraper par la suite). Et moi, le seul à faire du cirepompes aussi voyant. Et à faire autant de parenthèses. [oui, mais je les ai enlevées pour que ce soit plus lisible... NDW]

Kenama "contradictoire" Deuleule, qui la ramène un peu trop avec son japonais, mais quand on aime, on ne compte pas...

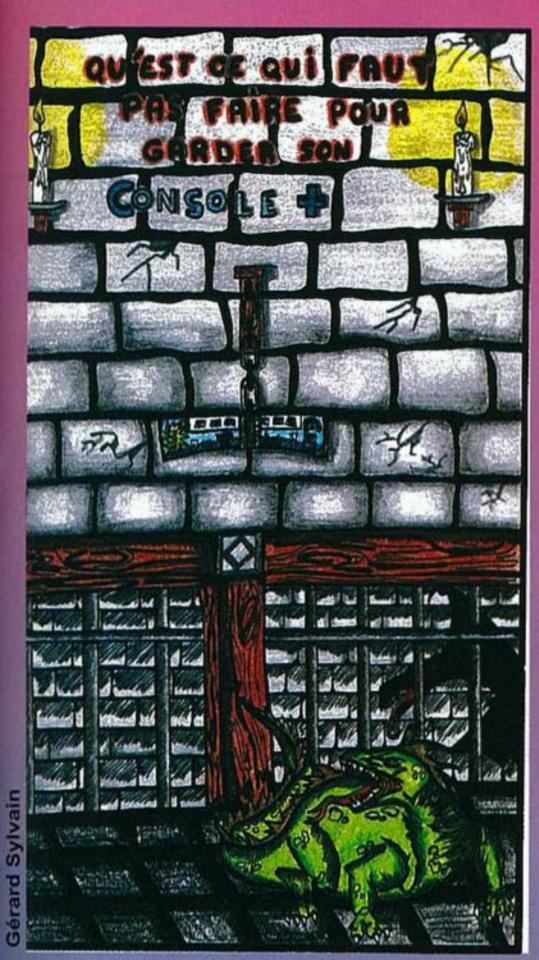
PS: Le n° 2 de "Sugai Senté" [je ne suis pas sûr que ce soit Sugai, mais tu fais tes "o" comme tes "a"! NDW] devrait te parvenir d'ici peu. Pourrai-je l'estampiller "approuvé par Wieklen"? P.P.S: Je n'aime pas Zelda, mais comme je sais que tu es un nain tolérant (oh! oh!), j'espère que tu ne m'en voudras pas trop.

P.P.P.S: Un jour, j'écrirai bien... et je sauterai des lignes!

P.P.P.S (ouf!): Je n'aime pas Dragon Ball. Tu n'en as rien à faire? Tant mieux! Non, mais c'est parce que tu vois, boutique japonaise, goodies, 2 000 F, 2 mecs; enfin, bon... Rien, Ciao!



On commence à recevoir des logos pour le fanzine de Pascal (C+ 17)! Voici Gamozine (plus une mascotte qu'un logo), envoyée par Blod.



Demière minute : ils ont sucré Harry Fox... Une minute de silence. Merci.

Comme je le dis souvent, l'alcool fait des ravages dans notre jeunesse... Bon, passons. Ne te méprends pas, je n'ai rien contre les hobbits, qui sont charmants mais un peu niais (l'or et l'argent les laissent indifférents, tu te rends compte? Et même les beaux cailloux brillants!). Si je disais ça, c'est d'abord parce que je préfère qu'on lance un hobbit que moi. Et puis, bon, ils sont plus légers (argument boiteux) et se font moins mal à l'arrivée... Bon, OK, je m'enfonce. Toutes mes excuses aux hobbits, je n'aurais pas dû écrire cela. Essayez plutôt le lancer de gob. Le problème, c'est que ça fait des tâches sur la moquette... Je ne regarde pas la télévision à 2 h du mat', moi! Il faut dire qu'à mon âge, on se couche tôt. Au fait, tes parents sont au courant que tu regardes la télé si tard? Je ne lis pas "Télé 7 jours", mais si j'en vois passer un, je jetterai un œil. En tout cas, je sais que notre rédac' chef adoré écrit toutes les semaines une rubrique dans "Télé Poche". Bon, voyons les questions. 1) Essaie les boutiques spécialisées (Ultima, Shoot Again, etc.). La boutique ScoreGames (Paris V°) possède. aussi un beau rayon de jeux d'occasion pour la PC Engine. T'as de la veine d'avoir un oncle qui va au Japon

(oui, je sais, mes neveux ont de la veine d'avoir un oncle testeur de jeux...). Mais, tu sais, si tu lis le japonais, cela ne veut pas dire que beaucoup soient dans ton cas, et importer un jeu incompréhensible pour 99% des joueurs n'a qu'un intérêt très limité pour les revendeurs. 2) Franchement, vous avez de ces questions... Pourquoi tu ne vas pas la poser à un vendeur d'antennes satellites? Ah, monde cruel... (faites pas attention, c'est ma crise); Robby me souffle tout de même qu'il te faudrait une parabole de belle dimension avec un bon matériel derrière pour capter des chaînes japonaises.

3) D'après ta lettre, je dirais entre 14 et 16 ans. Au fait, pas mal, ta lettre. J'aime bien le style...
4) Hein? Dou iou spic frennche?

Les notes: c'est vrai, de nombreux jeux devraient avoir moins de 20%. Mais, en pratique, il est rare de trouver des jeux

vraiment nuls. Et encore plus dur de dire "ce jeu est nul" parce qu'on ne l'aime pas (tu as peut-être remarqué qu'un certain Killer s'occupe de ces jeux vraiment atroces). Qui sait, il peut toujours exister quelqu'un qui aimera le jeu... C'est pour cela que, hormis quelques cas "graves", on note les jeux qu'on n'aime pas entre 30 et 50%. Tu cires très bien les pompes. Si, si, je t'assure...

Wieklen, le nain très tolérant

P.S.: Attends, je n'ai toujours pas reçu ce 'zine, donc je te donnerai — peutêtre — mon accord APRES l'avoir regardé. Normal, non?

P.P.S.: Pourquoi tu me dis ça? J'aime bien Zelda, mais sans plus. Y aurait-il un jeu de mots?!? Arggg... J'ai compris!

P.P.P.S.: Ouais, on verra...

P.P.P.S.(re-ouf): Tu parles du jeu ou du dessin animé? Et puis, si tu veux nous faire partager une expérience malheureuse, sois un peu plus explicite, S.V.P.!

PORTRAIT

Ton magazine est génial, malgré quelques défauts. Mais j'ai des questions à te poser...

1) Combien mesures-tu?

COURRIER

- 2) Avez-vous des nouvelles du CD-Rom Neo Geo?
- 3) Quels sont tes cinq jeux préférés sur Megadrive?
- 4) Quels sont les prochains jeux que tu vas acheter?
- 5) Pourrais-tu mettre une photo de toi dans le mag'? On verra à quoi tu ressembles, on va bien rire...
- 6) Dans Consoles+ n° 13, dans le test de Sonic 2, je regarde, et je vois 78% en bande-son. Mais ça va pas! La musique est superbe... [etc. NDW] 7) TMNT est-il mieux que Streets of
- rage 2?
 8) As-tu d'autres animaux que les dragons?
- 9) Pourquoi le "Hit Parade" des testeurs à disparu?
- 10) Je trouve que la rubrique "Game Over" est nulle. Le jeu perd de son intérêt si l'on en dévoile la fin.
- 11) Ne pourriez-vous pas faire un super-guide de poche chaque année pour récapituler tous les jeux testés?
- 12) Combien gagnes-tu (sincèrement)? Et combien de semaines de vacances as-tu?
 13) Ma lettre sera-t-elle publiée?

François

Quels défauts?

- 1) Actuellement, je mesure 1,87 m. Bon, Robby, arrête de rigoler comme ça, c'est vrai que je suis monté sur la table, et alors?
- 2) Non.
- 3) Warsong, Sonic, Thunderforce III, D&D, Shining.
- 4) Tu sais, ça fait un moment que je n'ai pas acheté de jeu. Vu le métier que je fais...
- 5) Une photo qui rend difficilement compte de ma beauté naturelle a été publiée dans le trombinoscope du numéro d'avril de Consoles+.
- 6) C'est marrant, je n'ai pas tellement aimé Sonic 2 non plus. Trop semblable au 1 à mon goût. Mais, de toute façon, Banana note à sa convenance, et sauf désaccord grave, je ne me permettrai pas d'intervenir sur son avis.
- 7) Heu... Franchement, je n'aime ni l'un ni l'autre. En pratique, je préfère quand même Streets of Rage 2...
 8) J'ai un troll apprivoisé mais je pense m'en débarrasser. Ça intéresse quelqu'un? Il est propre, mais il a tendance à tout casser, et il vaut mieux pour lui une maison à la campagne, comme ça on le laisse dans le jardin, il y posera moins de problèmes ...

9) On y retrouvait trop souvent les

mêmes titres. Nous sommes en train d'étudier une nouvelle formule pour cette rubrique. Wait and see.

10) Toi, tu es un super-bon-joueur, mais pense à tous ceux qui, après deux ou trois mois d'acharnement, n'arrivent pas à la fin? Ne crois-tu pas que cela peut leur faire plaisir? Et puis, ça permet aussi de conserver des images d'un jeu que tu aurais déjà terminé.

11) Nous avons déjà réalisé un tel guide (C+ 11). Sinon, nous avons également édité, en collaboration avec nos collègues de "Tilt" (le mag' des jeux micro) un guide 93 en fin d'année.

12) 131 pièces d'or par mois, 2 d'argent et 6 de bronze. Quel est le cours actuel de la pièce d'or? 1 pièce d'or = 5 pièces d'argent ou 50 pièces de bronze.

13) Non.

Wieklen "Tu veux ma photo?"

LIRE QUOI?

que je vais te dire.

Hello Wieklen, le nain des bois qui sent l'olivier (je sais pas pourquoi, mais j'avais envie de dire ça. J'espère que je ne t'ai pas vexé...).
Bon, voilà, je viens de m'acheter un jeu sur Game Boy, Shadow Warrior, complètement archi-dément. Je réponds au nom de Lionel, et je combats contre le terrible Gulf, l'empereur maudit. Enfin, aucun rapport avec ce

- 1) Est-ce que, avant de jouer à un jeu, tu lis toujours le livret?
- 2) Au cours d'un pari avec les copains, j'ai dit que la première Lynx était une 8 bits et la deuxième une 16 bits. Est-ce vrai?

J'ai dû péter un boulon, comme notre cher Killer.

Lionel

Salut mon grand (je devrais éviter ce genre de phrases, je me fais du mal...). Bonne chance face à l'empereur maudit, l'ignoble Gulf.

1) En théorie, je devrais, mais je ne le fais quasiment jamais. Cela me permet de voir si le jeu est immédiatement accessible, ou s'il utilise des commandes complexes (d'où la note de prise en main).

2) Désolé, mais les deux Lynx sont des 8 bits... Ça t'apprendra à parier! Au fait, t'as retrouvé le boulon?

Wieklen le ferrailleur

Merci à Blod, Gérard, et à tous les autres pour leurs dessins.
(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

COO ATTACK CUD Manadia 0	DATMAN DETUDNS (Curar Mistanda IIIC	40	EDONO KIDA Curas Familian	47	CHOCTRUCTEDS & Comp. Day	715	IOT & MAC Const Continue
688 ATTACK SUB, Megadrive 2 1941, Supergrafx 2	BATMAN RETURNS, Lynx 12 BATMAN PETURNS Magading 17	Super Nintendo US	18	EDONO KIBA, Super Famicom	17	GHOSTBUSTERS 2, Game Boy	Carried Street	JOE & MAC, Super Famicom 4
(1) 20 m (2) 1 m (2) 2 m (2)	BATMAN RETURNS, Megadrive 17	CHEVALIERS DU ZODIAQUE,	3	EL VIENTO, Megadrive	3 13	GHOSTBUSTERS 2, Nintendo	9	JOE MONTANA SOOTBALL
2020 SUPER BASEBALL,	BATMAN THE RETURN	Game Boy	4 (33)	ELITE, Nintendo	15	GLOBAL GLADIATORS,	10	JOE MONTANA FOOTBALL,
Neo Geo 4	OF THE JOKER, Game Boy 11	CHIKI CHIKI BOY, Megadrive	16	EMPIRE STRIKES BACK,	10	Megadrive COAL Mintende	18	Game Gear 8
Magadriya 1	BATMAN, RETURN OF THE JOKER, Nintendo 15	CHOPLIFTER II, Game Boy	8	Game Boy	19	GOAL, Nintendo	18	JOE MONTANA II, Megadrive 5
Megadrive 1 ACROBAT MISSION,		CHRIS NO BOOKEN,	6	ETERNAL CITY, PC Engine	0	GODS, Megadrive	10	JOHN MADDEN FOOTBALL '92,
	BATMANS RETURN, Super Famicom 17	PC Engine CD CHICK POCK Game Goar	6	EUROPEAN CLUB SOCCER,	44	GODZILLA MONSTER	10	Megadrive 7
Super Famicom 15		CHUCK ROCK, Game Gear	15	Megadrive EV MUTANTS Magadrive	11	OF MONSTERS, Nintendo	10	JORDAN VS BIRD, Game Boy 12
ACTRAISER, Super Famicom 0	BATTLE BLAZE, Super Famicom 8	CHUCK ROCK, Megadrive	11	EX-MUTANTS, Megadrive	10.507/05/01/01	GOEMON GANBARRE,		JORDAN VS BIRD, Megadrive 10 JUNKER'S HIGH, Megadrive 14
ACTRAISER, Super Nintendo 19 ADDAM'S FAMILY, Game Boy 13	BATTLE DODGE BALL, Super Famicom 1	CHUCK ROCK, Sega	11	EXHAUST HEAT, Super Famicon EXILE 2, PC Engine CD	15	Super Famicom GOKURAKU CHUKA TAISEN,	1.	JUNKER'S HIGH, Megadrive 14 KABUKI QUANTUM FIGHTER,
		CLEYLANCER, Megadrive	8		10		9	Nintendo 2
ADDAM'S FAMILY, Nintendo 13 ADDAMS FAMILY II,	BATTLE LODE RUNNER, PC Engine 19	CONAN, PC Engine CD	1	EXILE, Megadrive F- ZERO, Famicom	0	PC Engine GOLDEN AXE II, Megadrive	4	KICKLE CUBICLE, Nintendo 4
Super Nintendo 18	TO SEE SEE SEE SEE SEE SEE SEE SEE SEE SE	COOL WORLD, Super Nintendo	10	F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo	8	GOLDEN FIGHTER,		KID CHAMELEON, Megadrive 6
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD 7	BATTLE MANIA, Megadrive 8 BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo 2	CORPORATION, Megadrive CORVETTE ZR1 CHALLENGE,	10	F-22 INTERCEPTOR, Megadrive	Service Control	Super Famicom	14	KID ICARUS, Game Boy 11
ADDAMS FAMILY,	BATTLE TOADS, Game Boy 16	Nintendo	10	F. FANTASY, MYSTIC QUEST,	2.5	GOLF, Game Boy	0	KIKIKATAI, Super Famicom 15
Super Nintendo US 11	BATTLECLASH, Super Nintendo 19	CORYOON, PC Engine	6	Super Nintendo US	15	GPX CYBER FORMULA,		KING OF THE MONSTERS,
ADVENTURE ISLAND II,	BATTLETOADS, Nintendo 9	COTTON, PC Engine CD	19	F.1 RACE, Game Boy	1	Super Famicom	9	Neo Geo 2
Nintendo 11	BEAST WARRIOR, Megadrive 3	CRACKOUT, Nintendo	11	F1 GRAND PRIX II,		GRADIUS, PC Engine	5	KING OF THE ZOO, Game Boy 1
ADVENTURE ISLAND	BEETLEJUICE, Game Boy 7	CREST OF WOLF,		Super Famicom	19	GRANADA, Megadrive	6	KING'S BOUNTY, Megadrive 1
IN THE PACIFIC, Nintendo 16	BEST OF THE BEST, Game Boy 19	PC Engine CD	18	F1 GRAND PRIX, Megadrive	5	GRANDSLAM TENNIS,		KIRBY'S DREAM LAND,
ADVENTURE ISLAND, Game Boy 8	BEST OF THE BEST, Nintendo 19	CROSSED SWORDS, Neo Geo		F1 GRAND PRIX,		Megadrive	12	Game Boy 17
ADVENTURE ISLAND, PC Engine 0	BILL & TED'S EXCELLENT	CRUDE BUSTER, Megadrive	8	Super Famicom	11	GREENDOG, Megadrive	14	KLAX, Lynx 0
ADVENTURES IN THE MAGIC	ADVENTURE, Game Boy 2	CRYING, Megadrive	16	F1 HERO MD, Megadrive	9	GREMLINS 2, Game Boy	1	KLAX, Megadrive 4
KINGDOM, Nintendo 12	BILL LAIMBEER'S COMBAT BAS-	CRYSTAL MINES II, Lynx	9	FACEBALL 2000,		GRIFFIN, Game Gear	3	KLAX, Sega 11
AERIAL ASSAULT, Game Gear 11	KET BALL, Super Nintendo US 8	CRYSTAL WARRIOR,		Super Nintendo US	15	GUN FORCE, Super Famicom	15	KNIGHT QUEST, Game Boy 3
AEROSTAR, Game Boy 4	BIO SHIP PALADIN, Megadrive 3	Game Gear	11	FACTORY PANIC, Game Gear	6	GYNOUG, Megadrive	0	KONAMI HYPER SOCCER,
AIR RESCUE, Sega 12	BLADES OF STEEL, Game Boy 9	CYBER LIP, Neo Geo	0	FAERY TALE ADVENTURE,		HARD BALL III, Megadrive	19	Nintendo, 10
ALDYNES, Supergrafx 0	BLASTER MASTER, Nintendo 8	CYBORG JUSTICE, Megadrive	19	Megadrive	1	HARD DRIVIN', Lynx	5	KONAMIC GOLF, Game Boy 4
ALIEN 3, Game Gear 17	BLAZEON, Super Famicom 13	DAHNA, Megadrive	5	FANTASIA, Megadrive	1	HARD DRIVIN', Megadrive	4	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE,
ALIEN 3, Megadrive 13	BLOCK OUT, Megadrive 1	DAISENPU CUSTOM, PC Engine	e 1	FANTASY ZONE, Game Gear	1	HAT TRICK HERO,		Megadrive 12
ALIEN 3, Sega 16	BLOWOUT, Nintendo 9	DARIUS TWIN, Super Famicom	0	FATAL FURY 2, Neo Geo	18	Super Famicom	9	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE,
ALIEN SYNDROME, Game Gear 9	BLUE SHADOW, Nintendo 6	DAVIS CUP TENNIS,		FATAL FURY, Neo Geo	7	HAWK F-123, PC Engine	9	Super Nintendo US 12
ALIENSTORM, Megadrive 1	BOMBERMAN 93, PC Engine 17	PC Engine CD	-10	FATAL FURY, Super Famicom	17	HEAVY NOVA, Megadrive	7	KUNG FOOD, Lynx 12
ALIENSTORM, Sega 6	BONANZA BROS, PC Engine CD 13	DEAD DANCE, Super Famicom	18	FATAL REWIND, Megadrive	4	HEAVY WEIGHT CHAMP,		KUNG-FU MASTER, Game Boy 3
ALISIA DRAGOON, Megadrive 6	BONANZA BROS, Sega 10	DEATH DUEL, Megadrive	15	FELIX THE CAT, Nintendo	19	Game Gear	7	KUNIO'S SOCCER,
ALPHA MISSION 2, Neo Geo 1	BOULDER DASH, Game Boy 1	DECAP'ATTACK, Megadrive	3	FIGHTING MASTERS, Megadrive	e 5	HERO OF TONMA LEGENDIES,		PC Engine CD 6
ALTERED SPACE, Game Boy 4	BOULDER DASH, Nintendo 3	DEFENDER OF THE CROWN,		FINAL FIGHT, Mega CD	18	PC Engine	0	AGOON, Super Nintendo US 9
AMAZING TENNIS,	BOXXLE, Game Boy 3	Nintendo	5	FINAL FIGHT, Nintendo	12	HIT THE ICE, PC Engine	3	LASER GHOST, Sega 5
Super Nintendo US 16	BROWNING, PC Engine CD 8	DEFENDERS OF OASIS,		FINAL MATCH TENNIS,		HOCKEY, Lynx	13	LAST FIGHTERS TWIN,
ANDRO DUNOS, Neo Geo 12	BUBBLE BOBBLE, Sega 6	Game Gear	17	PC Engine	0	HOME ALONE 2,		Super Famicom 7
ANNET, ERNEST EVANS,	BUBBLE GHOST, Game Boy 7	DENNIN ALESTE, Mega CD	17	FINAL SOLDIER, PC Engine	1	Super Nintendo US	15	LAST RESORT, Neo Geo 10
Mega CD 19	BUCK ROGERS, Megadrive 7	DESERT STRIKE RETURN		FIRE MUSTANG, Megadrive	2	HOME ALONE, Game Boy	12	LEADER BOARD GOLF,
ANOTHER WORLD,	BUGS BUNNY II, Game Boy 5	TO THE GULF, Megadrive	7	FLASHBACK, Megadrive	18	HOME ALONE, Megadrive	17	Game Gear 5
Super Nintendo 15	BUILDERLAND, PC Engine CD 10	DESERT STRIKE,		FLINTSTONES, Nintendo	13	HOME ALONE,		LEAGUE BOWLING, Neo Geo 0
APB, Lynx 2	BULLS VS BLAZERS,	Super Nintendo US	15	FLINTSTONES, Sega	7	Super Nintendo US	8	LEGEND OF SUCCESSFUL JOE,
AQUATIC GAMES, Megadrive 14	Super Nintendo US 18	DEVIL CRASH, Megadrive	3	FOOTBALL FRENZY, Neo Geo	8	HOOK, Nintendo	10	Neo Geo 3
ARCADE SMASH HIT, Sega 11	BULLS VS LAKERS, Megadrive 12	DEVILISH, Game Gear	0	FOOTBALL INTERNATIONAL,		HOOK, Super Famicom	11	LEGEND OF ZELDA,
AREA 88, Super Famicom 1	BURAI FIGHTER, Game Boy 1	DIGGER, Nintendo	4	Game Boy	10	HUDSON HAWK, Game Boy	14	Super Famicom 5
ARIEL THE LITTLE MERMAID,	BURGERTIME DELUXE,	DIMENSION FORCE,		FORGOTTEN WORLDS, Sega	1	HUMAN SPORTS FESTIVAL,		LEMMINGS, Game Boy 18
Megadrive 17	Game Boy 11	Super Famicom	4	FORGOTTEN WORLDS,		PC Engine CD	8	LEMMINGS, Game Gear 17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID,	BURNING FIGHT, Neo Geo 5	DINOLAND, Megadrive	2	PC Engine CD	9	HUNT FOR RED OCTOBER,		LEMMINGS, Megadrive 15
Game Gear 19	BUSTER BALL, Game Gear 9	DINOLYMPICS, Lynx	18	FORMATION SOCCER,	A A	Game Boy	2	LEMMINGS, Nintendo 16
ART OF FIGHTING, Neo Geo 16	CACOMA KNIGHT,	DIRTY LARRY, Lynx	17	Super Famicom	4	HUNT FOR RED OCTOBER,		LEMMINGS, PC Engine CD 17
ASTERIX, Sega 5	Super Famicom 18	DORAMON II, PC Engine	6	FORTIFIED ZONE, Game Boy	5	Nintendo	9	LEMMINGS, Sega 17
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV 14	CADASH, Megadrive 12	DOUBLE DRAGON II, Game Boy	17 mm + 16 mm	FOUR PLAYER'S TENNIS,		HYDRA, Lynx	11	LEMMINGS, Super Famicom 6
ATOMIC RUNNER, Megadrive 13	CAESAR'S PALACE, Game Boy 3	DOUBLE DRAGON II, Game Boy	AND THE SE	Nintendo	11	HYPER BASEBALL 92,		LETHAL WEAPON,
AVENTURES MAGIQUES	CAL. 50, Megadrive 4	DOUBLE DRAGON II, Megadrive	CARL HOLD	G-LOC AIR BATTLE,		Game Gear	11	Super Nintendo 18
DE MICKEY, Super Famicom 4	CALIFORNIA GAMES, Nintendo 4	DOUBLE DRAGON III, Nintendo		Megadrive	19	HYPER ZONE, Super Famicom	2	LHX ATTACK CHOPPER,
AWESOME GOLF, Lynx 6	CAMEL TRY, Super Famicom 10	DOUBLE DRAGON, Megadrive	9	G-LOC, Game Gear	0	KARI NO YOSAI,	2000年	Megadrive 13
AX BATTLER, Game Gear 11	CAPTAIN PLANET, Megadrive 19	DR. FRANKEN, Game Boy	13	G-LOC, Sega	5	Super Famicom	19	LINE OF FIRE, Sega 5
AXELAY, Super Famicom 12	CAPTAIN PLANET, Nintendo 5	DR. MARIO, Game Boy	1	G. F. KO BOXING, Game Gear	16	IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD	18	LIQUID KID, PC Engine 7
D.C. KID, Game Boy 18	CASTLE OF ILLUSION,	DRACULA, Lynx	17	GALAGA 91, Game Gear	4	IMMORTAL, Megadrive	4	LITTLE NEMO DREAM MASTER,
BACK TO THE FUTURE III, Sega 5	Megadrive 0	DRACOLLA, Super Famicom	3	GALAHAD, Megadrive	13		17	Nintendo 10
BACK TO THE FUTURE III, Sega 9	CASTLEVANIA 3, Nintendo 18	DRAGON CRYSTAL, Sega	6	GALAXY 5000, Nintendo	3	INDIANA JONES AND THE LAST	1000	LOONEY TUNES, Game Boy 16
BAD OMEN, Megadrive 7	CASTLEVANIA II, Game Boy 11	DRAGON EGG, PC Engine	4	GALAXY FORCE 2, Megadrive	3	CRUSADE, Megadrive	17	LOTUS TURBO CHALLENGE,
BAD'N RAD, Game Boy 6	CAVEMAN NINJA, Nintendo 10	DRAGON SABER, PC Engine	6	GALAXY FORCE, Sega	0	INDIANA JONES, Game Gear	16	Megadrive 16
BALLISTIX, PC Engine 6	CENTURION, Megadrive 1	DRAGON'S EYE, Megadrive	0	GARGOYLE'S QUEST,		ISHIDO, Lynx	4	LOW-G-MAN, Nintendo 5
BART VS THE JUGGERNAUTS,	CHAKAN, Megadrive 17	DRAGON'S LAIR, Game Boy	8	Game Boy	0	ISOLATED WARRIOR, Nintendo	2	LUCKY DIME CAPER, Sega 4
Game Boy 17	CHAMPION OF EUROPE, Sega 10	DRAGON'S LAIR, Nintendo	6	GATE OF THUNDER,		JAMES BOND JR,	10	LUNAR POOL, Nintendo 11
BART'S KNIGHTMARE,	CHASE H.Q., Game Boy 3	DYNA WARS, Super Famicom	10	PC Engine CD	8	Super Nintendo US	15	LYNX CASINO, Lynx 11
Super Nintendo US 15	CHECKERED FLAG, Lynx 3	DYNABLASTER, Nintendo	14	GAUNTLET II, Game Boy	,	JERRY BOY, Super Famicom	3	MAGIC SWORD,
BASEBALL STARS 2, Neo Geo 10	CHESS MASTER, Game Boy 0	E. H. BOXING, Megadrive	12	GEAR STADIUM, Game Gear	3	JEWEL MASTER, Megadrive	2	Super Famicom 9
BASKETBRAWL, Lynx 12	CHESSMASTER, Game Gear 9	EARNEST EVANS, Megadrive	6	GG SHINOBI, Game Gear	0	JIMMY CONNORS PRO TENNIS	40	MAGICAL CHASE, PC Engine 5
BATMAN RETURNS, Game Gear 16	CHESTER CHEETAH,	ECCO THE DOLPHIN, Megadrive	8, 10	GHOST PILOTS, Neo Geo	1	TOUR, Super Nintendo	16	MAGICAL TARURUTO,

NDEX • INDEX • INDEX • INDEX • INDEX • INDEX •

					_	201101111	40				10
Megadrive	10		12	RESCUE RANGERS, Nintendo	7	SONIC II, Megadrive				Nintendo	12
MAGICIAN LORD, Neo Geo	0	PARODIUS, PC Engine	JE 19	REVENGE OF THE GATOR,		SOULBLAZER,				TINY TOON, Megadrive	19
MANIAC MANSION, Nintendo	5	PC DENJIN KID 3, PC Engine	16	PINBALL, Game Boy	0	Super Nintendo US	200	SUPER OFF ROAD,		TINY TOON, Super Famicom	16
MARBLE MADNESS, Game Boy	7	PC KID 2, PC Engine	1	RINGS OF POWER, Megadrive	7	SPACE GUN, Sega	13	Game Gear	17	TIP OFF, Game Boy	19
MARBLE MADNESS,		PENGO, Game Gear	5	RISKY WOODS, Megadrive	17	SPACE INVADERS 91,		SUPER OFF ROAD, Nintendo	0	TKO BOXING,	
Game Gear	12	PGA TOUR GOLF II, Megadrive	19	ROAD BLASTER, Mega CD	17	Megadrive	4	SUPER OFF ROAD, Super Ninten	do	Super Nintendo US	15
MARBLE MADNESS, Megadrive	10	PGA TOUR GOLF,		ROAD RASH II, Megadrive	17	SPEEDBALL 2, Game Boy	16	US	8	TMNT TURTLES IN TIME,	
MARBLE MADNESS, Nintendo	3	Super Nintendo	19	ROAD RASH, Megadrive	2	SPEEDBALL II,		SUPER PANG, Super Famicom	14	Super Famicom	10
MARBLE MADNESS, Sega	11	PHALANX, Super Famicom	12	ROAD RUNNER, Super Famicom	16	Megadrive Japonaise	5	SUPER PROBOTECTOR ALIEN		TMNT, Megadrive	15
MARCHEN MAZE, PC Engine	0	PHANTASY STAR 3, Megadrive		ROBO ARMY, Neo Geo	100	SPEEDBALL II, Sega	9	REBELS, Nintendo	14	TOILET KIDS, PC Engine	8
MARIO & YOSHI, Game Boy	17	PHELIOS, Megadrive		ROBO-SQUASH, Lynx	B 2	SPIDER-MAN & THE X-MEN,		SUPER R.C. PRO-AM,		TOKI, Lynx	7
MARIO & YOSHI, Nintendo	17	PILOTWINGS, Super Famicom		ROBOCOD, Megadrive	120	Super Nintendo US	Carrier 1	Game Boy	mer.	TOKI, Megadrive	6
AND RESIDENCE AN	11					SPIDERMAN 2, Game Boy		SUPER R.TYPE, Super Famicom		TOM & JERRY, Sega	13
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY,			100	ROBOCOP 2, Nintendo	100					TOP GUN THE SECOND MISSIO	ONI
Megadrive	0	PIT-FIGHTER, Sega		ROBOCOP 3, Super Nintendo		SPIDERMAN VS THE KINGPIN,		SUPER RAIDEN, PC Engine CD	100		JIN,
MARVEL LAND, Megadrive	1	PIT-FIGHTER, Megadrive		ROBOCOP, Game Boy		Game Gear			_	Nintendo	4
MASTER OF DARKNESS, Sega	17	POP'N MAGIC, Megadrive		ROBOTRON 2084, Lynx	4	SPLASH LAKE, PC Engine		SUPER SKWEEK, Lynx	8	TOP RACER, Super Famicom	9
MASTER OF WEAPON,		POP'N TWIN BEE,		ROCKETEER, Super Famicom	9	SPLATTER HOUSE II,		SUPER STAR WARS,	as it	TOTALLY RAD, Nintendo	9
Megadrive	4	Super Famicom	18	ROLLING THUNDER 2,		Megadrive	11	Super Famicom	15	TRACK MEET, Game Boy	13
MAU RENJISI, Megadrive	3	POPILS, Game Gear	1	Megadrive japonaise	5	SPRIGGAN MARK II,		SUPER SWIV, Super Famicom	16	TRACK'N FIELD, Game Boy	19
MEGALOMANIA, Megadrive	18	POPULOUS, Nintendo	13	ROLO TO THE RESCUE,		PC Engine CD	7	SUPER TENNIS, Super Famicom	2	TRAX, Game Boy	11
MEGAMAN 2, Nintendo	0	POPULOUS, Sega	0	Megadrive	18	SPRIGGAN, PC Engine	1	SUPER TETRIS,		TRICKY, PC Engine	1
MERCS, Megadrive	3	POPULOUS, Super Famicom	3	RUN ARK, Megadrive	4	STAR PARODIA, PC Engine CD	9	Super Famicom	16	TROG, Nintendo	6
MERCS, Sega	4	POWER BLADE, Nintendo	4	RUNNING BATTLE, Sega	6	STAR WARS, Game Boy	16	SUPER TURRICAN, Nintendo	15	TURBO OUT RUN, Megadrive	6
MESOPOTAMIA, PC Engine	4	POWER ELEVEN, PC Engine		RUSHING BEAT NOUVELLE		STAR WARS, Nintendo	6	SUPER VALIS, Super Famicom	7	TURBO SUB, Lynx	4
METAL JACK, Super Famicom	13	POWER FACTOR, Lynx				STARFOX, Super Nintendo US		SUPER VOLLEY 2,		TURTLES II BACK FROM THE	
METAL STOKER, PC Engine	1	POWER GATE, PC Engine		RUSHING BEAT, Super Famicom		STEEL EMPIRE, Megadrive		Section of the sectio	17	SEWERS, Game Boy	12
HANDER CONTROL OF THE PARTY OF	15							SUPER WRESTLE MANIA,		TWIN BEE, PC Engine	7
MICKEY & DONALD, Megadrive	10.00	POWER LEAGUE, PC Engine		STILL PUNNED LVDV		STEEL TALONS, Lynx			12		12
MICKEY II, Sega	17	POWERMONGER, Megadrive		SACAIA Saga		STREET FIGHTER II,		Nintendo	13	TWISTED FLIPPER, Megadrive	
MICKEY MOUSE, Game Boy	13	PREDATOR 2, Megadrive		SAGAIA, Sega		Super Famicom		SUPER WRESTLEMANIA,	40	ULTIMATE CHESS CHALLENG	40
MICKEY MOUSE, Game Gear	0	PRINCE OF PERSIA, Game Boy		SALAMANDER, PC Engine		STREET SMART, Megadrive		Megadrive	18	Lynx	10
MICRO MACHINES, Nintendo	12	PRINCE OF PERSIA,		SCRAPYARD DOG, Lynx	2	STREETS OF RAGE 2,	alas I	SUPREME COURT BASKETBALL	Salar I	UNDEADLINE, Megadrive	5
MIDNIGHT RESISTANCE,		Game Gear	14	SEGA CHESS, Sega	6	Megadrive	15	Megadrive	11	UNIVERSAL SOLDIER,	200
Megadrive	0	PRINCE OF PERSIA, Megadrive	13	SENGOKU, Neo Geo	1	STREETS OF RAGE, Megadrive	1	SWITCHBLADE II, Lynx	16	Game Boy	19
MIGHT AND MAGIC, Megadrive	1	PRINCE OF PERSIA, PCROM	5	SHADOW DANCER, Sega	5	STRIDER, Sega	0	SYVALION, Super Famicom	13	UNIVERSAL SOLDIERS,	
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo	0 6	PRINCE OF PERSIA, Sega	12	SHADOW OF THE BEAST 2,		STRIKE GUNNER S.T.G		ALESPIN, Game Gear	19	Megadrive,	15
MOONWALKER, Sega	0	PRINCE OF PERSIA,		Megadrive -	16	Super Famicom	8	TALESPIN, Megadrive	17	VALIS 4, PC Engine CD	2
MS PACMAN, Sega	13	Super Famicom	12	SHADOW OF THE BEAST,		SUNSET RIDERS, Megadrive	19	TALESPIN, Nintendo	16	VALIS SD, Megadrive	8
MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGH	IT		16	Lynx	14	SUPER ADVENTURE ISLAND,		TALMIT'S ADVENTURE,		VALIS, PC Engine CD	9
BOXING, Megadrive	19	PRO FOOTBALL, Super Famicom	Control Title	SHADOW OF THE BEAST,		Super Famicom	5	College College and Assessment College	14	VALKEN, Super Famicom	14
MUSYA, Super Famicom	8'			Megadrive	5	SUPER ALESTE,		TATAKAE GENSHI JIN 2,		VAPOR TRAIL, Megadrive	2
MUTANT LEAGUE FOOTBALL,		PROBOTECTOR 2, Nintendo		SHADOW OF THE BEAST, Sega		Super Famicom	R	Super Famicom	16	VERYTEX, Megadrive	0
	19	PROBOTECTOR, Nintendo		SHADOW OF THE BEAST,	-	SUPER BATTER UP,	•		14	VICKING CHILD, Lynx	5
Megadrive	- 1				0		46		11	VIEW POINT, Neo Geo	19
MUTATION NATION, Neo Geo	9	PSYCHIC STORM,		PC Engine CD		Super Nintendo US	16	TAZ MANIA, Megadrive	66)		10
MASCAR, Game Boy	7	PC Engine CD		SHADOW WARRIOR, Megadrive		SUPER BIKURI,		TAZMANIA, Game Gear	17	WAGA LAND, Game Gear	2
NAVY SEALS, Nintendo	2	PSYCHIC WORLD, Game Gear		SHADOW WARRIORS,		Super Famicom	16	TAZMANIA, Sega	17	WANI WANI WORLD,	100
NEMESIS II, Game Boy	3	PSYCHO DREAM,		Game Boy	12	SUPER CASTLEVANIA IV,		TECMO BOWL, Game Boy	4	Megadrive	7
NES OPEN, Nintendo	12	Super Famicom	16	SHADOWGATE, Nintendo	1	Nintendo	12	TEENAGE MUTANT HERO		WARBIRDS, Lynx	1
NEUTOPIA II, PC Engine	3	PSYCHO FOX, Sega	2	SHANGHAI, Lynx	0	SUPER CUP SOCCER,		TURTLES, Nintendo	8	WARRIOR OF ROME II,	
NEW ADVENTURE ISLAND,		PUSH OVER, Super Nintendo	18	SHERLOCK HOLMES, PCROM	5	Super Famicom	9	TEENAGE MUTANT NINJA		Megadrive	12
PC Engine CD	12	PUTT AND PUTTER,		SHINING IN THE DARKNESS,		SUPER DOUBLE DRAGON,		TURTLES, Game Boy	0	WARRIORS OF THE ETERNAL	
NEW ZEALAND STORY, Sega	16	Game Gear	5	Megadrive	3	Super Nintendo US	15	TERMINATOR II JUDGMENT DAY	' ,	SUN, Megadrive	14
NEXAR, PC Engine CD	18	Q*BERT 3,		SID OF VALIS, Megadrive	6	SUPER DUNKSHOT,	1.00	Game Boy	7	WARSONG, Megadrive	8
NFL FOOTBALL, Game Boy	15	0.000		SIDE POCKET, Megadrive	14	Super Famicom		TERMINATOR II JUDGMENT DAY		WHERE IN THE WORLD IS	
NFL FOOTBALL, Lynx	16	Q-BERT, Game Boy		SILENT SERVICE, Nintendo	0	SUPER E.D.F., Super Famicom	73	Nintendo	7	CARMEN SAN DIEGO ?,	
Market Sales Committee of the Committee		QIX, Lynx		SIM CITY, Super Famicom	3 2	SUPER F1 CIRCUS.		TERMINATOR, Megadrive	11	Megadrive	16
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive	1932	The section of the se			A	Super Famicom	13	TERMINATOR, Sega	11	WHERE IN TIME IS CARMEN	300
NINJA COMMANDO, Néo	11	QUACKSHOT, Megadrive	4.2	SIMPSONS, Game Boy	12		13		22		10
NINJA GAIDEN, Lynx	17	M-TYPE 2, Game Boy	10 <u>1</u>	SIMPSONS, Megadrive	100	SUPER FANTASY ZONE,	6		17	SANDIEGO, Megadrive	14
NINJA GAIDEN, Mega CD	17	R. TYPE, PC Engine	100	SIMPSONS, Nintendo	7 July 7	Megadrive	0	TERRAFORMING,	10	WIMBLEDON, Game Gear	6
NINJA GAIDEN, Sega	12	R.P.M. RACING, Super Famicom		SIMPSONS, Sega	14	SUPER FIRE PRO-WRESTLING,		PC Engine CD	10	WIMBLEDON, Sega	0
NINJA WARRIORS, Mega CD	17	R.TYPE, Game Boy		SKIN'S GAME,		Super Famicom	6	TEST DRIVE II, THE DUEL,		WINDS OF THUNDER,	45
NORTH AND SOUTH, Nintendo	5	RACING SPIRIT, PC Engine		Super Nintendo US	15	SUPER GHOULS'N GHOSTS,		Megadrive	9	PC Engine CD	19
OFF ROAD, Megadrive	10	RADAR MISSION, Game Boy	1	SKWEEK, PC Engine	1	Super Famicom		THE BLUES BROTHERS,	400	WING COMMANDER,	200
OLYMPIC GOLD, Game Gear	11	RAGUY, Neo Geo	2	SKY MISSION, Super Famicom	13	SUPER GOLF, Game Gear	0	Game Boy	19	Super Nintendo US	17
OLYMPIC GOLD, Megadrive	10	RAIDEN DENSETSU,		SLIDER, Game Gear	9	SUPER HUNCHBACK,		THE BLUES BROTHERS,		WINTER CHALLENGE, THE	
OLYMPIC GOLD, Sega	10	Super Famicom	3	SLIME WORLD, Lynx	0	Game Boy	19	Nintendo	16	GAMES, Megadrive	7
OTHELLO, Game Boy	6	RAIDEN TRAD, Megadrive		SLIME WORLD, Megadrive	8	SUPER HURRICAN, PC Engine	3	THE BLUES BROTHERS,		WONDER DOG, Mega CD	15
OUT RUN EUROPA, Sega	5	RAIDEN, PC Engine		SMASH T.V., Nintendo	6	SUPER HYDLIDE, Megadrive	9	Super Famicom	18	WONDERBOY III, Game Gear	9
OUT RUN, Game Gear	6	RAINBOW ISLANDS, Nintendo		SMASH TV, Game Gear	15	SUPER KICK OFF, Sega	4	THE COOL SPOT ADVENTURE,		WONDERBOY V, Megadrive	3
OUT RUN, Megadrive	1	RAMPART, Lynx		SMASH TV, Megadrive		SUPER KICK OFF,	18	Game Boy	19	WONDERBOY, Game Gear	0
APPEAR AND	18	RAMPART, Megadrive		SMASH TV, Super Famicom		Super Nintendo	15	THE MIRACLE, Nintendo	15	WOODY POP, Game Gear	5
OUTLANDER, Megadrive	1000							THRASH RALLY, Neo Geo	6	WORLD CHAMPION,	
OUTRUN EUROPA, Game Gear	10	RAMPART, Sega	1000	SNAKE'S REVENGE, Nintendo		SUPER LONG NOSED GOBLINS	2		0		0
OVER HAULED MAN 3,		RAMPART, Super Nintendo US				PC Engine	2	THUNDER FORCE 3, Megadrive	0	Super Famicom WORLD HEROES No. Co.	11
PC Engine	8	RANMA 1/2 NEW,		SNOW BROS, Game Boy		SUPER MARIO BROS. 3,		THUNDER FORCE 4,	40	WORLD HEROES, Neo Geo	14
OZUMO, Super Famicom	16	THE CASE OF THE PARTY OF THE PA		SOCCER BRAWL, Neo Geo		Nintendo	3	Megadrive	13	WORLD JOCKEY, PC Engine	3
PAC-MAN, Game Boy	10	RANMA, Super Famicom	15	SOL FEACE, Megadrive	6	SUPER MARIO IV,	201	THUNDER FOX, Megadrive	1	WRESTLING II, PC Engine	3
PAC-MANIA, Sega	0	RASTAN SAGA, Game Gear	2	SOLAR JETMAN, Nintendo	0	Super Famicom	7	THUNDER SPIRIT,		WWF SUPERSTARS,	1020
PAPERBOY 2, Nintendo	13	RAY X AMBER 2, PC Engine	1	SOLDIER BLADE, PC Engine	12	SUPER MARIOLAND,		Super Famicom	4	Game Boy	11
PAPERBOY, Lynx	0	RAY X AMBER 3, PC Engine		SONIC 2, Game Gear	16	Game Boy .	0	THUNDER STORM FX,		XARDION, Super Famicom	7
PAPERBOY, Megadrive	7	PC Engine CD	13	SONIC 2, Sega	16	SUPER MONACO GP II,		Megadrive	12	XENOPHOBE, Lynx	0
PARASOL STARS, PC Engine	0	RESCUE OF PRINCESS		SONIC BLASTMAN,		Game Gear	14	TIME CRUISE II, PC Engine	5	XYBOTS, Lynx	7
PARODIUS DA, Super Famicom		BLOBETTE, Game Boy	6	STATE OF THE PARTY	15	SUPER MONACO GP II,		TINY TOON ADVENTURES,		ZERO WING, PC Engine CD	16
	-	The second secon	100	The second secon	-	The second of th		A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH			

etites et nnonces

VENTES

MEGADRIVE

Vds MD JP + 6 jx (Road Rash Olympic Gold, Quackshot, etc...) + 2 man: 1 900 F. Jérôme RAYNAUD, 7, av Jean-Jaurès, 93600 Aulnaysous-Bois, Tél.: (16-1) 48.68.19.44.

Vds jx MD: S of Rage, 688 A-Sub, the Immortal: 250 F à 150 F. Olivier DE FAREINS, Moncety, 01851 Harboz. Tél.: 74.42.00.64.

Vds Jx MD Fran, px : 200 F à 250 F : Sonic, Super Monaco GP, Streets of rage, the. Olivier CIBRA-RIO, 2, chemin de la Millette, 01350 Culoz. Tél. : 79.87.01.28 (HR).

Vds + 1 man. (tbe), px : 700 F. Cédric CHARPEN-TIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91.

Vds MG + 3 jx : Streets of Rage, Fantasia et Alex Kid; Game G + 2 jx; Sonic et Super Monaco. Wilfried HENRY, 1, rue de la Justice Verte, 95000 Cergy-Pontoise. Tél.: (16-1) 30.31.94.63.

Vds MD jap. + 3 jx + man, px : 1 500 F ou éch. ctre S. Nintendo + 2 jx. Jean-Baptiste ESPINO-SA, 723, av. des Aravis, 74800 Saint-Pierre-en-Fauçigny. Tél. : 50.03.75.81.

Vds MD Fr + 4 jx (Street of Rage, K. Chamelon, Road Rash, Altered Best) et 2 man., px : 1 400 F. Cédric GREGOIRE, 3, rue des Eglantiers, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.65.08.

Vds jx MD, TF3, Street of Rage, Sonic, etc.., px: 280 F, port compris, vds Plengine + 5 jx, px: 1 600 F pce (PC II). Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlugen, 67590 Schweighouse. Tél.: 88.72.73.75.

Vds MD + 3 jx, Sonic, Shadow, Dancer, Valis 3, px: 1 000 F. Vds 4 jx NES: 170 à 200 F pce. Christophe FILIPPI, 9, Calade de l'Arbre, 06560 Valbonne. Tél.: 93.65.36.29.

Vds MD + 7 jx (Sonic, Street...) + GB + Game Pack + 4 jx, ctre neo-geo + man + 1 jeu ou plus. Régis DRUELLE, 4, voie du Jura, 62217 Beauvrains. Tél.: 21.23.39.33.

Vds MD + 11 jx + 2 man. Power Stik, tbe, px: 2 000 F. Kristen GALLENNE, 298, av. Aristide Briand, 92220 Bagneux. Tél.: (16-1) 46.64.22.61.

Vds jx MD: Robocod Quackshot, Toe Jam and Earl: 250 F, Helfire Marve Land: 200 F, Zeswat: 150 F. Adrien BERGE, Fourneville, 14609 Honfleur. Tél.: 31.89.03.82.

Vds GB + Tbe + 4 jx B. Simpson DD, vds sur MD EA: 300 F et Alt Beast: 100 F, tbe. Thomas DUCROUX, 55, av. d'Ivry, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.82.80.01.

Vds Arrowflash Budokan World Cup: 100 F un Quackshot: 250 F ou le tt: 500 F. Alexandre VILLEVY, 4, rue Charles Peguy, 91190 Villiers Le Balle. Tél.: (16-1) 60.19.32.09.

Jx: World Cup 90, Altered Beast F22, Mickey, Quackshot, James Pond II, px: 200 F à 350 F pce. Boris GUAY, 12, route de Saint-Nicolas, 02410 Saint-Gobain. Tél.: 23.52.61.04.

Vds 15 jx MD: 250 F, EA Hockey; Robocod; Spiderman; Quackshot; Bart Simpson; Two Crude Dudes. Dominique GRENIER, 18, bis av. de Laon, 02200 Soissons. Tél.: 23.53.62.28.

Vds jx MD: 240 F; Desert Strike Decap Attack: 220 F, Spider-Man Fatal, Renind Mystic, Defender. Gérald HERNANDEZ, 7, cité des Feuillantines, 12110 Combe-Aubin. Tél.: 65.63.21.23.

Vds MD Jap + 6 jx (SMGP, Thunder Force III, Alex Kid, etc...), tbe, px: 1 800 F à déb. Maxime PACE, 13, rue du Général La Charrière, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 43.39.36.25.

Vds 4 jx MD: Streets of Rage, JMadden 92, F22, D. Robinson SC: 300 F pce tbe. Arnaud JALBY, 1, allée Blériot, 93270 Sevran. Tél.: (16-1) 43.84.74.79.

Vds After Burner II: 300 F + Street of Rage: 350 F + Two Crude Dunes: 390 F. Sébastien FILHOL, 12, rue Védrines, 79000 Niort. Tél.: 49.33.58.41.

Vds MD Tbe + kid Chameleon + Sonic + Pad à 1 100 F. Jean-Philippe GARDARIN, 4, allée Maurice-Ravel, 47480 Pont-Di-Casse. Tél.: 53.67.50.66 (ap. 18 h sauf WE).

Vds MD FR + 9 jx + adapt. Jap + 2 man., px: 2 500 F (Liste sur demande). Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél.: (16-1) 30.38.77.48 (ap. 18 h).

Vds MD Fra + 2 man (Pro 2) + 2 jx (Altered Beast, Moon Walker), px: 900 F. David LECLERCQ, 4, Sente du Clos Monnier, 95130 Franconville. Tél.: (16-1) 34.15.29.76.

Vds MD franç. + 6 jx (Gaiares, Shining Darkness, Desert Strike, M et M, Robocod...) Px : 2 000 F. Emeric FERCHAUD, Chemin des Chênes, 50130 Octeville. Tél. : 33.53.55.06.

Vds MD 91 + man. + Quack Short: 1 000 F. Vds Olympique Gold European Club Soccer, Italia 90, Road Rash. Px: 230 F et 400 F. Eric COURBIS, La Chapelle aux Paons, 22, av. Paul d'Aubarede, 69230 St Génis Laual. Tél.: 72.39.93.82.

Vds MD + 8 jx + 1 man. px à déb. Arnaud POMMIER, 22, rue de Boyer, 69160 Tassin. Tél.: 72.38.25.09.

Vds MD franç. + man. (Stricke) + 4 jx (Sonic, Quackshot, Centurion, Gain Gruond): 1 500 F. Mathieu DUEZ, 26, rue Pasteur, 62110 Henin-Beaumont. Tél.: 21.20.00.58.

Vds MD + Altered Beast + Monaco GP: 1 15 F. The. Julien CHEVIGNON, 11 B, rue Pasteur, 69410 Champagne-au-Mont-d'or. Tél.: 78.47.53.45.

Vds jx SMS environ 100 F. Vds MD + 8 jx: 2 500 F. Vds Nes + 6 jx: 900 F. Fabien MA-RAND, 65, rue du 11 Novembre, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél.: (16-1) 43.09.71.77.

Vds MD franç. + adapt. jap. + 2 jx (Quack Shot + Ea) + 2 man. + Pro.2: 1 000 F. Lionel MAI-GROT, 12, rue Mme De Sévigné, 78320 Le Mesnil St Denis. Tél.: (16-1) 34.61.92.74.

Vds MD + 2 jx (Altered Beast et Quack Shot) + man.: 1 000 F. Eric ZELMANOWITCH, 15, villa Artois, 78410 Aubergenville. Tél.: (16-1) 30.95.67.41.

Vds MD + 5 jx (Sonic, Quackshot) 1 350 F. Fabrice ADRIAN, 9, villa Blanche, 92000 Nanterre. Tél.: (16-1) 47.25.44.70.

Vds MD ss gar. + Arcade Power Stick + 7 jx. 3 000 F. Karim DESSMANN, 27 bis, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.29.81.59.

Vds MD 350 F + 10 jx: 180 F pce + 2 man.: 1 500 F. LEMAIRE, 8, rue de la Paix, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél.: (16-1) 39.31.07.01.

Vds MD + Golden Axe. Px: 800 F. ss gar. Stéphane ENGUERRAND, 71, rue Febvotte, 37000 Tours. Tél.: 47.64.31.94.

Vds MD Franç. + 9 jx (Robocod, F22, J.Madden 2, Desert Strike...): 3 500 F. Laurent LARMUS-TAUX, 10, rue de la Prévoyance, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.84.01.32.

Vds jx MD: Sonic, Mickey, James Pond II, F22, Interceptor, Fearytal. Eric LEONARDUZZI, 5, place de la République, 90100. Tél.: 84.56.32.79.

Vds MD + 2 man. + Arc PS + man. franç. + 7 jx, Ea Hockey, Street of Rage, Sonic, Rambo III, etc: 3 500 F. Philippe SAYAG, 32, rue Felix Faure, 95880 Enghein-les-Bains. Tél.: (16-1) 34.17.22.39.

Vds jx MD: 200 F. Franck CAUCHOIS, 28, quai Dedion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47.28.07.67.

Vds MD franç. tbe + 2 man. (pro.2) + 15 jx: Robocod, Wonder 2, Hockey. Px: 3 700 F. Edouard PILLOT, 6, rue de la Roche, 78100 Saint Germain en Laye. Tél.: (16-1) 34.51.60.33.

Vds 4 jx MD Lakers, J.Boxing, Aliens, JBD Boxing, Robinson: 250 F pce. Mustapha BOUKRAR, 26, rue Debes, 34500 Béziers. Tél.: 67.30.62.77.

Vds jx MD: Kid Chameleon the: 2500 F. Sonic: 170 F. Thomas THOUVENOT, 45, bd Jean Jaurès, 54000 Nancy. Tél.: 83.41.23.33.

Vds jx MD fran. (20 au total) de 200 à 300 F. Chuck Rock, Tazmania, Alisia Dragon. Franck TANT, 218, bd de Paris, 62190 Lillers. Tél.: 21.54.47.93.

Vds jx Donald, Ea Hockey Eswat, J.Madden, World Cup 90, Shinobi, Marvel Land, A.Kidd: 250 F. Philippe LECAPLAIN, 5, allée du Meunier, 95200 Sarcelles. Tél.: (16-1) 39.92.47.84.

Vds MD Franç. + 3 jx (Sonic, Merc, Shinobi): 1 200 F. Maxime BERGET, 3, Impasse Jean Bart, 79000 Niort. Tél.: 49.33.54.90.

Vds MD (ss gar.), Jap. + immortal + Robocod, px: 990 F. Vds ou éch. les 2 jx, px: 200 F. Julian BACHET, 27, rue Surcouf, 75007 Paris. Tél.: (16-1) 45.51.60.67.

Vds MD + 6 jx, tbe, px : 2 000 F. Olivier CASA-GRANDE, 7, rue Royale, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.11.85.

Vds MD Franç. + 4 jx, px: 1 800 F, ss gar. ou jeu: 250 F pce. Benoît LASTISNERES, 10 impasse des Mimosas, 65000 Tarbes. Tél.: 62.36.49.48.

Vds sur MD (franç), Sonic, px : 250 F. Stéphane LAURENT, 94, rue du 8 Mai, 62138 Haisne. Tél. : 21.79.81.55.

Vds MD franç + 2 joys + 5 jx + nbx magazines, tbe, px: 1 450 F. Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77140 CLaye. Tél.: (16-1) 60.26.80.66.

Vds jx MD: Eswatt, Mickey, Altered Beast, Alien, Shinobi, World Cup, Shadow Dancer, px: 200 F à 250 F. Mathias FAURIE, 8, rue Auguste Blanqui, 94250 Gentilly. Tél.: (16-1) 49.69.03.00.

Vds MD + Pro 2 + Sonic, px: 1 000 F. Vds 12 jx MD de 250 F à 400 F. Richard BLONDEL, 170, rue Edouard Maury, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: (16-1) 48.77.22.49.

Vds MD Fran + adapt. + 23 jx + Malette + revues + 3 man., px : 7 000 F. Gabriel BANIERE, 1 rue François Mouthon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.04.65.

Vds MD Franç + 2 man. + 6 jx (Moonwalker, G'NG, Alt. B. Strider, L VS (Decapatak). Hervé BOLQUILLON, St Amans du Pech, 82150 La Bellette. Tél.: 63.95.22.66.

Vds MD + 6 jx, px: 1 500 F. Christophe MAR-CILLOUX, 23, rue de l'Argonne, 69008 Lyon. Tél.: 78.76.47.59 (15 h à 21 h).

E20

E X C E P T I O N N E L ! ABONNEZ-VOUS A CONSOLES + PLUS de 44 % D'ECONOMIE

11 numéros de Consoles + + ce joystick pour SEGA MEGADRIVE



ou



11 numéros de Consoles + + ce joystick pour NINTENDO NES

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner	sous envelop	pe non affr	anchie à : C	CONSOLES +	LIBRE REPONSE N° 8	842 75	75742 PARIS	CEDEX 15
OTIT .			THE RESERVE TO SERVE THE PARTY OF THE PARTY					AND THE PROPERTY OF THE PARTY O

UI, je	souhaite recevoir les 11 prochains numéros de Consoles + ainsi que :
	le joystick NI- 5 (22) ou le joystick SV- 401 (23).
Je	profite de votre offre d'abonnement : 288 F au lieu de 501 F * (ou 521 F *Sega), soit 213 F d'économie (ou 233 F Sega).
	Délai d'expédition du joystick : 6 semaines après l'enregistrement de mon règlement.
	Je joins dès à présent mon règlement par chèque à l'ordre de CONSOLES +
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :
	Date d'échéance : Signature :

Code postal: | | | | | | | Ville:

* Vous pouvez, si vous le souhaitez, acquérir séparément le joystick au prix de 149 F (Nintendo) ou 169 F (Sega), chacun des 11 numéros au prix de 32 F le numéro. Offre exceptionnelle réservée aux nouveaux abonnés. Tarif valable jusqu'au 31/12/93 pour la France métropolitaine.

Adresse:

Vds MD + California Games + Sonic, px : 850 F à déb. Philippe OSTALZ, 22, rue Jules Ferry, 93100 Montreuil. Tél.: (16-1) 48.58.48.28.

Vds MD Jap + 3 jx (S. Of Rage, Eswat, JPII) + 2 man. (Pro1), px : 1 500 F ou éch. ctre SFC + 2 jx. Pierre-Alain DURAND, Les 3 Hermines, 44140 Lebignon. Tél. : 40.78.15.81.

Vds ou éch. sur MD, Kid Chameleon, Desert, Strike, Street of Rage, etc, px: 200 F à 250 F. Florent BOYE, 2, chemin de la Brugaliera, 11570 Palaja. Tél.: 68.79.77.78.

Vds MD + 6 jx : Sonic, Monaco, GP Olympic; Gold + 3 man., px : 1 600 F à déb. Bertrand DE-FRANCE, 733 rue Dumoulin, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.06.17.01.

Vds ou éch. jx MD (F. Labyrinthe, Cyberball, A. Beast, F. Rewind, S. of the Beast, EA Hockey). Régis SIVA, 41, chemin Victor Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél.: (16-1) 30.54.65.34.

Vds jx Hell Fire, Truxton, S. Volley, 150 F ou le tt: 400 F. Vds adapt pour GT: 50 F. Alexandre HOFMAN, La Saucée, 79140 St Maxire. Tél.: 49.35.53.89.

Vds MD Tbe + 2 man. (PRO2) + adapt + 2 jx, px: 1 600 F à déb. Jean-Philippe GAUTIER, 16, rue Auguste Daix, 94260 Fresnes. Tél.: (16-1) 46.48.58.38 (ap. 17 h 30).

Vds MD Jap, tbe + 9 jx, Sonic, Quackshot, Streets of Rage etc... val.: 4 500 F; px: 3 500 F. Frédéric ROZAN, 7, rue de la Citadelle, 59300 Valenciennes. Tél.: 27.33.49.73.

Vds Phantasy Star 2, px: 450 F (Tbe) sur MD. Sylvain MORILLO, rue Denfert Rochereau, 34310 Cruzy. Tél.: 67.89.49.94.

Vds jx MD: Space Harrier 2, et Spiderman, px: 210 F pce ou 400 F les deux. Nicolas DUPONT, 51, route de Milon, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuse. Tél.: (16-1) 30.52.78.11.

Vds jx MS 100 F à 250 F; vds 8 jx Atari, px: 450 F. Laurent GIBAUD, 140, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 47.97.45.96.

Vds MD Fran + 2 Paddles + adapt. jap + 10 jx (Sonic, Mercs...), px : 2 000 F. Stéphane LE ROUX, 6, allée des Jardiniers, 91370 Verrières-le-Bulsson. Tél. : (16-1) 69.20.11.79.

Vds jx MD: J. Vs Bird, S. House II, Curse F-22, Road-Rash, Jewel Master, G-Axe et Telmo W. Cup de 200 F à 300 F. Romain HEMMET, 53, rue du 22 Septembre, 92400 Courbevoie. Tél.: (16-1) 47.89.83.33.

Vds MD + 3 jx (Sonic St of Rage Basket) + 2 pad avec GR px 1 200 F ou vds jx sép. Jérôme GUICHARDET, 26, rue de la Poste, 69220 Belleville. Tél.: 74.66.39.72.

Vds MD + 2 man. + 4 jx, Shining in the..., S. Monaco GP, Fantasia, Golden Axe II, px : 1 500 F. Manuel ASSELOT, 9, rue de la Padragouse, 66400 Ceret. Tél.: 68.87.33.50.

Vds MD + 8 jx (T. Force 3, MGP 2, etc), px: 2 000 F SG ou MD + 1 jeu, px: 600 F (jx: 200 F à 300 F). Christophe LEVREL, 220, rue Julian Grimaud, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 46.78.81.86.

Vds MD Tbe ss gar. + 2 jx, px : 1 000 F. Christophe DUCHEMIN, 31, rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.50.39.

Vds MD ss gar. + sonic et Quackshot, tbe, px: 1 100 F. Nicolas GAPIN, 18, Saut du Ruisseau, 72700 Pruillé-le-Chétif. Tél.: 43.47.22.45.

Vds MD + 2 man. + 12 jx (Streets of Rage, Asennagp II, Sports Talk Baseball...), px : 3 000 F. Yann LE PIOUFFE, Les Gros Tisons, 37250 Veigné. Tél. : 47.26.28.05.

Vds MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Quackshot), Tbe + 1 man., px: 1 200 F. Vds GB + 3 jx (T2...), px: 700 F. Mathieu VINCENT, 13, av. du Général Leclercs, 17360 St-Aigulin. Tél.: 46.04.83.66.

Vds MD ss gar. + 1 man + 1 man Pro-2 + Wonder Boy V, px: 950 F. Sébastien MARTIN, 400, rue Léger Vosves, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél.: (16-1) 64.37.72.24.

Vds MD + 15 jx (Sonic, NHL, LVS, C. Road Rash...) + 2 man., px : 2 000 F. Arnaud FLEURENT-DIDIER, 18, rue La Condamine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.31.01.

Vds MD franç + 1 Pad + 1 jeu. Vds jx: Sonic, Eswat, Last Battle, Golden Axe 1 et 2, WW, GG. Frédéric TRAPES, Frédéric Trapes, 6, allée du Bois, 31120 Roques/Garonne. Tél.: 62.20.50.63.

Vds MD + 7 jx (Kid Cameleon, Quackshot, etc...), val.: 4 500 F, px: 2 200 F. Francis LESNES, 5, rue Debaune, 77340 Pontault-Combault. Tél.: (16-1) 60.29.29.96.

Vds MD Fran + man. + adapt. Jap + 6 jx (Thunder Force, Steel Empire, Sonic, etc), px: 1 890 F. Michaël PEIFFER, 10, rue Emile Zola, 77340 Pontault Combault. Tél.: (16-1) 60.29.17.41.

Vds jx MD: 300 F; Pit Fighter, Mercs, ST of Rage, Robocod, ou éch. ctre: Terminator, U Alien 3. Shakil GILL, 2, rue Casimir Brenier, 38000 Grenoble. Tél.: 76.56.90.55.

Vds jx MD, px : 200 F pce. Nicolas PACHECO, 44, rue de la Cartoucherie, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.26.55.

Vds MD + 1 jeu, px : 990 F; vds SMS 2 + 3 jx, px : 500 F ou le tt : 1 200 F. Julien PULICAMNI, 45, rue des Célestins, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.41.09.

Vds Sonic: 150 F; S. Word of Vermillon et SMGP, px: 200 F; Street of Rage PS2 Shining: 250 F; Dungeons Dragon: 300 F. Bruno DENYS, 12, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.80.50.37 (WE).

Vds MD neuve + 1 man. + 2 jx (Donald, Ken, Mercs, Shinobi), px : 700 F. Jean Loïc LE GOFF, 3, place Pascal Clos de l'Ysieux, 95270 Chaumontel. Tél.: (16-1) 34.71.20.51.

Vds MD Jap + 5 jx : Kid Chameleon, Sonic, Street of Rage, Alya Dragon, D. Tracy, px : 2 000 F. Guillaume CENERARIO, 7, rue Fernand Cauchie, 59880 Saint-Saulve, Tél. : 27.45.19.71.

Vds MD + 11 jx: Lakers, Vds Bulls, Monaco GP, Raiden, Super Volley, Ghouls + 2 mn, px: 1 900 F. Cyrille NICOLAS, 15, rue Erard, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 46.28.23.62.

Vds MD Neuve + 4 jx + adapt. px: 1 000 F. Céline DESOUCHES, 3, rue de l'Abbé Carton, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.43.68.36.

Vds MD + 5 jx + 2 man. + adapt. jap. px: 1 990 F; vds 5 jx sur SFC; rech. Parodius. Alexandre DHEE, 84, rue des Robinettes, 95600 Eaubonne. Tél.: (16-1) 39.59.27.55.

Vds MD (FM) + 2 jx + adapt. jap., px: 600 F. Sylvain ROSTIN-MAGNIN, Qt St Clair, 04300 St-Maine. Tél.: 92.79.55.59 (ap. 19 h).

Vds MD + 5 jx + man., px : 1 400 F. Pierre-Jean CHOVELON, rue de la République Mirabel aux Barronies, 26110 Nyons. Tél. : 75.27.12.02 (ap. 18 h 30).

Vds MD (ss gar.) + Robocod, Last Battle et Eswat, val.: 2 250 F, px: 1 600 F. Grégory FOSSEY, 7, rue de la Plaine, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél.: (16-1) 60.08.36.02.

Vds MD + 2 man. + 5 jx: Fantasia, Mercs, DJ Boy, px: 1 500 F. Benjamin DELAHAYE, 7, rue du Bois Perdrix, 95220 Herblay. Tél.: (16-1) 39.97.76.60.

Vds MD + 3 man + 10 jx (Sonic, Quackshot, Shadow Dancer, St Rider etc...), px: 1 600 F. Phong TANG, 10, villa d'Este, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.82.65.80 (ap. 18 h).

Vds MD Jap + 3 jx (S. of Rage, Robocod, Eswat) + 2 man., px : 1 300 F, the ou éch. ctre SNIN + 1, 2 jx. Pierre-Alain DURAND, Les Trois Hermines, 44140 Le Bignon. Tél. : 40.78.15.81.

Vds MD fra + 2 man. + 13 jx + adapt. cart. jap., px: 2 500 F. Fabrice HOUNY, HLM le Repausset, Levant, bât. N, appt. 187, 30240 Le Grau-du-Roi. Tél.: 66.51.79.73 (ap. 18 h 30).

Vds jx MD Streets of Rage: 270 F; Quackshot: 290 F; J. Pond II: 330 F. Eric PERACHE, 19, rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.68.32.08.

Vds MD + adapt. MS + arcade PS + Volant + joy pad + 7 jx (Tazmania, Desert Strike...), px: 1 500 F. Julien CALDERARO, 69, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 43.31.38.86.

Vds jx MD: Sonic: 175 F; Shinobi: 225 F; Mickey: 275 F; Fantasia: 300 F. Cédric BREUIL-LIEE, 1, rue de la Garenne, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél.: (16-1) 64.80.54.81.

Vds MD + 4 jx, val.: 2 200 F., px: 1 500 F. Alexandre BAGUR, 33, av. de l'Europe, 3830 Roquefort-la-Bedoule. Tél.: 42.73.21.47.

Vds MD + 2 jx, F22 Interceptor, Revenge of Shinobi, px: 1 000 F. Franck GUISTI, 52 bis, rue du Ctp Baroche, 93700 Drancy. Tél.: (16-1) 48.31.98.84.

Vds MD Tbe + 4 jx (SMGP...) + 1 man., px: 1 200 F ou le jeu : 250 F à 400 F. Cyril HOPITAL, Lieu Dit les Trois Moulins, 5, route de Louens, 33460 Macau-en-Medoc. Tél.: 56,30,43,87.

Vds MD jap + Mega CD + 10 jx + 1 jeu CD + remote control, px : 4 500 F à déb. (Sonic, Mickey etc...). Fabrice DAHELM, 14, rue de Siersthal, 57410 Lambach. Tél. : 87.96.30.20.

DU NOUVEAU DANS LE MONDE DES JEUX VIDEO SUR CONSOLE

JOUE + et - CHER



Salut,
je suis SWAPER!
l'échangeur de jeux
par correspondance
pour 50 l seulement
(port compris)

- 1 Envoie-moi le jeu qui ne t'intéresse plus pour l'échanger contre un jeu de même console de ton choix.
- 2 Attention! Il faut que ton jeu soit en bon état, dans sa boîte avec sa notice, sinon je te retourne ta demande en port dû.
- 3 Les échanges se font au fur et à mesure des disponibilités et si au bout de 30 jours ton échange est toujours impossible (ton jeu n'est pas demandé ou ton choix est introuvable) je te renvoie ton jeu sans mes frais de recherche (30 F par jeu).

Gestion des échanges JMB DIVERDIST: 101, av. du G^{al} Leclerc, 75014 PARIS Les expéditions se font par la Poste, sous emballage discret, au tarif COLISSIMO jusqu'à 250 grammes, et au tarif COLIECO au delà. La participation aux frais de port et d'emballage est fixée à 20 francs par jeu pour la Métropole et à 50 francs par jeu pour les DOM-TOM et étranger.

(RC Paris A 389 044 728)

_		_	_	
- 60	•		_	
_@	Эη	e	4	٣.
	9	9	~	•
-	-	т.	•	

DEMANDE D'ECHANGE DE JEU VIDEO SUR CONSOLE (A retourner à JMB DIVERDIST - 101, avenue du Général Leclerc, 75014 PARIS)

JE VOUS FAIS PARVENIR	CI-JOINT JEI	U(X) VIDEO	
		console :	
		console :	
3 - Titre :	pour d	console :la même console	
1 - a :	2 - a :	3 - a :	
		ou - c :	
Cet envoi est accompagné d	e mon règlement à l'ord	dre de JMB DIVERDIST.	
☐ Chèque bancaire	☐ Chèque Postal	☐ Mandat-lettre ☐	
Frais de recherche :	30 F Xjeu	(x) =F	
Participation aux frais de			
Métropole :	20 F Xleu	(x) =F	3
DOM-IOM et étranger :	50 F Xjeu	(x) =F	8
Option Recommandé R2	+ 10 F Xjeu	(×) =F	8
	Total	al =F	8
	·		_

J'ai b jeu n	bien noté que si au bout d'un mois ma de me serait renvoyé sans les frais de recherc	emande ne pouvait être satisfaite, m che d'échange (30 Francs par jeu).
		Date :
Prén	n :	Signature : (des parents si mineur)
Adre	le Postal :Ville :	

etites en nonces

Vds MD + 2 man. (1 Pro 2) + 5 jx (Quackshot et Ea Hockey), bte px : 2 200 F. Arnaud TARDIF, 40, rue Blatin, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.73.34.

Vds MD + 1 jeu + 2 man. (Pro 2), px : 800 F Core + 3 jx, px : 1 000 F, 1 jeu : 150 F. Nataniel LE ROUZIC, 53, av. François Adam, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.86.73.57.

Vds Decapattack, px: 300 F ou éch. ctre Turbo Outrun sur MD. Thierry BOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 46.26.77.90.

Vds MD à 960 F + .13 jx, px : 300 F pce. Laure CRENN, Le Passage Plougastel, 29470 Daoulas. Tél. : 98.40.54.17.

Vds jx MD Gouls'NGhost, px: 250 F et vds Atari 2600 + 1 man. + 6 jx, px: 590 F. Jean-Etienne ALAIN, rue Bellevue, 85110 Chantonnay. Tél.: 51.46.98.47.

Vds 13 jx MD de 150 à 250 F (W. Boy 5, PS3, Gynoug, Toki, Quackshot...). Laurent PACHECO, 21, rue P. Semard, 95250 Beauchamp. Tél.: (16-1) 39.60.88.08.

Vds MD + man. + 2 jx, px: 900 F. Ivanhoé DUBREUIL, Conteville, 14540 Bourguebus. Tél.: 31.78.12.78.

Vds MD 500 F ou jx Donald, Streets of Rage, Mickey, Sonic, px: 220 F, 3 autres 200 F (sur Lyon uniqu.). Mickaël GOMEZ, 91, ter rue Villon, 69008 Lyon. Tél.: 78.75.30.56.

Vds MD + 3 jx Sonic, Street of Rage, Forgotten Worlds, px: 1 000 F ferme. David TANZILLI, 23, rue des Pêschures, 42800 Rive-de-Gier. Tél.: 77.75.16.39 (HR).

Vds MD Jap + QS + Gand G. + SMGP + Shadow Dancer + 2 man. + 3 jx + GB + 3 jx, px: 1 900 F. Cédric BORDEREAU, 18, rue de Lesseps, 92200 Nevilly-sur-Seine. Tél.: (16-1) 47.48.05.08.

Vds MD + 5 jx (Street of Rage, Populous, King's Bounty, The Immortal...), px: 1 500 F. Enguerrand PRIOUX, 16 bis, rue de Plaisance, 92250 La Garenne Colombes. Tél.: (16-1) 47.84.25.92.

Vds MD + 6 jx (Batman, Basket Ball, Maruel Land, Populous...), px : 1 800 F (val. : 3 700 F). Antoine MONNERAIS, 34, rue du Bas Breteuil, 78670 Villennes. Tél. : (16-1) 39.75.83.99.

Vds MD Fra + 7 jx (Immortal Populous, Mickey, etc...) + 2 man.; val.: 4 100 F, px: 2 600 F. Idir LAIDI, 16 bis, rue Pierre Curie, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.51.66.21.

Vds MD + Rambo 3, px: 1 000 F (+ Altered Beast gratuit!). Luc FELS, 2, rue d'Altkrich, 67100 Strasbourg. Tél.: 88.39.94.00.

Vds MD Jap + 2 man. + 4 jx (Undeap Line, Monaco GP), px : 1 300 F. Sébastien DUPERRET, 10, rue du Monastère, 13004 Marseille. Tél. :

Vds jx MD: World Cup Italia'90: 180 F; Sonic: 200 F; Mickey: 200 F, les 3, px: 450 F. Pierre CHAIGEAU, 16, rue du Sergent Bobillot, 92000 Nanterre. Tél.: (16-1) 47.24.75.43.

Vds MD + 1 m, + 1 adapt jap et 8 jx à 1 550 F ou la console à 360 F et 150 F le jeu. Gurvan LE QUILLIEC, 11, rue de Vendée, 29000 Quimper. Tél.: 98.55.44.19.

Vds MD 2 man. (1 arcade) + 6 jx (Sonic, Street of Rage):, px: 1 500 F tbe. Vincent AUGER, 21, rue d'Aire, 95660 Champagne-sur-Oise. Tél.: (16-1) 34.70.31.05.

Vds MD + 7 jx + 2 man. Pro 2, px: 2 000 F (Sonic, Street of Rage, Donald). Davy EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy. Tél.: (16-1) 30.38.08.69.

Vds MD + Altered Beast: 850 F; jx World Cup Italia ou Alex Kid, px: 250 F. Nicolas LEMAIRE, 2, la Perrière, rue de la Chanaz, 01360 Balan. Tél.: 78.06.08.23.

Vds jx MD jap. et Fra, px: 100 F à 180 F: (Elemental, Crack Doun, etc...). Arnaud CONSTANT, 39, rte de Montesson, 78110 Le Vésinet. Tél.: (16-1) 39.52.55.36.

Vds 15 jx MD, bon prix. Régis GONZALEZ, 424, rue de Salins, 73000 Chambéry. Tél.: 79.69.52.81 (ap. 18 h).

Vds MD Franç + 3 jx (Sonic, Quackshot, Desert Strike), tbe, px: 1 200 F. Jérôme DAMM, 8, rue des Petits Champs, 28600 Luisant. Tél.: 37.30.87.96.

Vds MD + man. + Sonic, px : 800 F, the. Henri LEBLOND, Quartier Pichabert 1, 83340 Flassans-sur-Issôle. Tél. : 94.59.66.20.

Vds MD + 2 Jx (Kid-Chan, Quackshot, Mickey, Fantasia, World Cup, etc...), px: 800 F. Guillaume GOUDARD, 3, rue Des Tribuns, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél.: 67.79.63.67 (ap. 18 h).

Vds MD F + 1 man + SMG P2 + Kid Chaméléon, Sonic, px : 1 600 F à déb. Rolland DONNET, St Léger de Penne, 47140 Penne d'Agenais. Tél. : 53.41.42.59.

Vds sur MD, jx: Alien 3, Ea Hockey... Cyril BREGER, 3, rue Fernand Guillot, 72200 La Flèche. Tél.: 43.45.67.71.

Vds MD Jap, tbe + 13 jx (Quackshot), px : 3 000 F ou le jeu : 200 F. Jérôme VALAT, 3, rue Richard Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.55.94.

Vds MD + 4 jx (Quackshot, Sonic, Toe Jam and Earl, Altered Beast). Yannick MORDRET, 201/26, rue Gl de Gaulle, 59110 La Madeleine. Tél.: 20.74.09.47.

Vds jx MD (Sonic, Mickey, Quackshot), tbe, px: 300 F pce. Julien LABESSE, 123, rue Jean-Marc Laurent, 80000 Amiens. Tél.: 22.47.32.45.

Vds MD Franç + 23 jx de 200 F à 300 F, Batman + Strider etc... Alain LOPEZ, RN 86, Montagnyle-Bas, 69700 Givors. Tél.: 72.24.16.29.

Vds MS + 7 jx + 2 man. (1 Pro 2) + Game adapt., px: 2 500 F. Romain BEKHAI, Ti Plouz Loc Maria, 29690 Berrien. Tél.: 98.99.97.06.

Vds MD + 2 man. + 1 jx + adapt jap, px: 2 800 F. Gilles GALLOIS, 3, av. du Chaperon Vert, esc. 28, 94140 Arcueil. Tél.: (16-1) 47.35.85.51.

Vds ou éch. sur MD TF4, Alien 3, Team Usa, Terminator, James p. 3 : 360 F etc... Tong LEE, 79, av. du Général de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.52.00.

Vds MD Jap + 2 man. + 9 jx: European Club Soccer, px: 2 500 F. Olivier DELISSNYDER, 13, av. Léon Marchand, 94320 Thiais. Tél.: (16-1) 48.52.43.55.

Vds MD + 14 jx, px: 4 200 F à déb, jx sép de 200 F à 250 F; Shining Alisia Cent Street RR... Frédéric DUDZIK, 32, allée Potier les Frênes, 62210 Avion. Tél.: 21.43.17.25.

Vds MD (Jap) + 5 jx (Immortal, Quackshot, Sonic) + 2 joys, tbe, px: 1 700 F. Lionel DEBUISSON, 6, rue Saint-Deuis, 57700 Neufchef. Tél.: 82.84.19.01.

Vds MD + 2 Pad + 8 jx (F-22; Sonic; SMGP; Shinobi; Robocod 2...), vds GG + 5 jx, px à déb. Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot le Vieux Château, 02150 Sissonne. Tél.: 23.80.41.55.

Vds MD tbe + 4 jx + Pro 2, px : 1 100 F. Serge VAYER, Chemin des Roquilles, 13680 Lançon de Provence. Tél. : 90.42.87.30.

Vds MD + 8 jx (Robocod, Street of Rage, Shinobi), px: 1 800 F.. Vds ou éch. FZero sur SNIN. Alexandre KOMJATI, 16, rue Paul Langevin, 94370 Noiseau. Tél.: (16-1) 45.90.02.77.

Vds MD + Man + adapt. Jap + Pro 2 + 7 jx : 2 200 F, vds Supergrafx + 13 jx, px : 2 200 F. Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60.

Vds MD + 2 man. (Pro 1) + adapt, Master Systèm, 7 jx, px: 1 800 F. Djengo HARTLAP, 11, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.41.54.29.

Vds GG + 1 jeu + adapt. sect. & MS/GG, px: 800 F ou éch. GG + MD 2 jx contre SNIN + 3 jx. Fabrice POULLAIN, 3, contour d'Amont, 59430 Fort-Mardyck. Tél.: 28.27.27.41.

Vds MD + 1 jeu + adapt. jap + arcade Power Stick, px: 900 F; vds jx. Arnaud GABORIT, 27, bd de Finlande, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.85.03.40.

Vds MD + man. + jeu, Super Monaco, GP, px: 550 F. Florian CRETINON, 21, domaine du Grand Pré Messiny, 69510 Lyon. Tél.: 78.45.05.99.

Vds jx MD neufs, px: 300 F pce: Exile, Talmit's Adv. + mast. Convert, px: 200 F. Guillaume CROZET, Les Ifs, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél.: 74.71.81.88.

Vds MD + Thunder Force III et Fantasia avec bte not., px: 1 000 F, Tbe. Vincent MOREAU, 10, square Jean-Mermoz, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: (16-1) 48.67.70.19.

Vds MD Fra + adapt. Jap + 2 man. + Shinobi, px: 800 F. Simon FLEISCHAMNN, 33/2 rue Antoine Lumière, 69150 Decines. Tél.: 78.49.58.21.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Gold + 2 man (Pro 1, Pro 2) + 10 mags, val. : 4 400 F, px : 2 000 F. Damien Grosso, 2, rue de l'Oiselet, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.67.09.

Vds MD + 2 joys + jx prix intér. (ou éch.) ctre S. NES ou neo-geo. Sylvain DAUPHIN, 19, rue Victor Hugo, 92240 Malakoff. Tél.: (16-1) 46.56.72.90.

Vds ou éch. jx MD Sonic, Street of Rage, Mercs, Twin Hawk, Basket, Jx Jp, px: 200 F à 250 F pce. José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 43.39.96.73.

Vds Granada (Jap) + adapt. 250 F ou éch. ctre Street S. Mart (Fra), vds atari + jx, px : 1 300 F. Laurent GIBAUD, 140, rue de Belleville, 75020

Paris. Tél.: (16-1) 47.97.45.96.

Vds MD + 2 man + 3 jx + adapt. MD Jap, px : 900 F. Wilfrid VILLA, 4 allée Beethoven, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.83.08 (ap. 18 h).

Vds MD + 2 jx, px : 800 F, tbe. David PONCET, 92, av. Ernest Havet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.38.28 (6 h à 17 h et WE).

Vds MD Jap + 6 jx + 2 man auto-fire, px: 2 100 F, tbe. Michaël MARASCHEK, 18, rue Charle Chrisment, 57158 Montigny-les-Metz. Tél.: 87.63.08.72.

Vds MS II + 8 jx, px : 1 500 F + jx MS II : 150 F Pcc + jx MD : 200 F à 300 F + PC Engine, px : 1 000 F à déb. Stéphane BOUSSARD, 9, rue de la Liberté, 57370 Phalsbourg. Tél. : 87.24.27.26.

Vds MD + 2 Pad + 8 jx + Game adapt. GG + 5 jx + loupe, the à déb. Franck DESRUMAUX, 9, rue des Ecoles, 02840 Athles-sous-Laon. Tél.: 23.24.50.90.

Vds jx MD: 200 F; vds jx GB: 90 F. Frédéric GODEFROIDT, 11/45, rue des Cotoniers, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél.: 20.31.34.77.

Vds jx MD: 200 F pce, les 2: 380 F. Vds NEC + 5 jx, px: 1 100 F. Ech. Supernin + 3 jx ctre NG + 1 jeu. Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlungen, 67590 Schweighouse. Tél.: 88.72.73.75.

Vds jx MD: 200 F pce (Phelios, Strider, Alien, Storm), vds Metal Jack sur SFC à 450 F. Elisabeth JOAQUIM, 11, allée Ste Cécile, 93190 Livry-Gargan. Tél.: (16-1) 43.32.75.29.

Vds jx MD (Thunder Force 3, Ghoul'sNghost, px: 200 F; Super Hang On, Sonic, Quackshot: 150 F. Nicolas COTTINET, 28, rue Henri Dunant, 86000 Poitiers. Tél.: 49.44.14.07.

Vds ou éch. jx MD 200 à 300 F : Chuck, Greendog, SPL2, Hell, Ghost. Olivier LEHMANN, 6, impasse de la Grande Brosse, 39100 Villette-les-Dole. Tél.: 84.82.17.96.

Vds MD jap + 5 cart. (Golden Axe; Super Monaco GP etc), px : 1 200 F. Thierry RUIZ, 3, rue Albert Schweitzer, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél.: 42.02.70.65.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

RUBRIQUE	urner à Consoles + P.A.: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles														es + n° 20						
CHOISIE:			П	L		П	1			1			L	L			1	1			MACHINES
ACHATS		1	П			П		Ш	1									1			☐ PC Engine ☐ Megadrive
0	NOM:		П	1	L		1	Ш	1	1	1		1	L		L			1		□ Sega
VENTES	PRÉNOM: LL			L	L	Ш			1	1	1			1	L		L	1	1		☐ NES ☐ Game Boy
ÉCHANGES	ADRESSE : L_			1				Ш			Ĺ						1		1		□ Lynx
CLUBS	ШШ						L		1	1	1	L				L	L				□ Divers
	ШШШ	L	Ш	1			TÉ	L. :		outer	16.1	L	Pari		L P	1		L	1		

SEGA

Vds MS2 + 3 jx : Moonwalker Mercs Alex Kid + 1 pad, tbe, px : 600 F. Nicolas REGNAULT, 3, rue du Chevrefeuille, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.23.67.

Vds nbx jx MS et MD, vds joy-pad avec manche pour MD et Vds et éch. Bugs Bunny II (GB). Sébastien DENIS, 56, rte de Puyravault, 79100 Thouars. Tél.: 49.66.38.14.

Vds SMS + pist. + 6 jx (Out Run, Rambo 3, Lord of The Sword...), px: 1 000 F. Jean-Marc RI-VIERE, 14, rue des Marquets, 60870 Villers-Saint-Paul. Tél.: 44.71.07.36.

Vds SMS 2 + 1 man. + 3 jx; val.: 1 280 F, px: 750 F. Claude JEANSON, 23, rue Louis Aragon, 54510 Tomblaine. Tél.: 83.21.38.47.

Vds SMS + Teminator, Wonderboy, Populous, Shinobi + 1 joy + 1 control Stick, px: 1 000 F. Benoit BOTHOREL, 139, rue Général de Gaulle, 29860 Plouvien. Tél.: 98.40.95.48.

Vds jx SMS à 150 F; Golden Axe; Galaye Force; vds Atari + 4 jx, px: 300 F. Philippe BENOIT, 37, rue du Croquet, 59710 Avelin. Tél.: 20.84.86.14.

Vds SMS Alex Kid, Sonic, Donald + 1 man, px: 800 F. Antoine DUPOUY, 1, place des Dryades, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: (16-1) 30.57.57.55.

Vds GG + 5 jx + colums + adapt. sect., px: 1550 F ou vte sép. Alexandre PINART, 4, rue de la Chaumière, 94360 Bry-sur-Marne. Tél.: (16-1) 47.06.05.56 (ap. 19 h).

Vds MS 2 + 5 jx (Sonic, D. Dragon...) + 2 man, ss gar., px : 1 000 F. Maxime WALBROU, 22, rue Thiers, 59493 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.41.04.14 (ap. 20 h).

Vds SMS + 2 man. + 1 jeu: Kick off, SMGP, Tennis, Ace, Golfamania, Alexi DD... tbe, px: 1 200 F, val.: 2 385 F. Nicolas GILLET, 1, allée Toulouse Lautrec, 95520 Osny. Tél.: (16-1) 30.38.30.42.

Vds SMS + 2 pads + 9 jx (Sonic, Speed Ball, Zilion 2, Alex Kid etc), px: 900 F, val.: 2 500 F. Areski NAOUI, 2, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.81.07.06.

Vds SMS + Light Phaser + 5 jx, px: 700 F ou avec 20 jx: 3 000 F. Thierry DESCHAMPS, 13-15, rue du Pont aux Choux, 75003 Paris.

Vds SEGA + 2 pads + 2 péritels + 6 K7 (Sonic, Shinobi, Flinstones), px: 1 000 F à déb; vds jx. Yannick GAZENGEL, 77, bd de Fontainebleau, 91100 Corbeil-Essonne. Tél.: (16-1) 64.96.24.99.

Vds SMS + lun + pist + 19 jx, px: 4 000 F à déb. Yann FROT, 6, rue de l'Inspecteur Alles, 75019 Paris.

Vds SMS + 6 jx (Mickey, Moon Walker etc) + man., px: 2 000 F. Antoine BANCON, 12, rue d'Hennemont, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél.: (16-1) 39.73.48.49.

Vds SMS tbe + 2 man + 5 jx (Shinobi, Alex Kidd, Super Monaco etc), px: 1 000 F, + 10 jx 100 F à 150 F. Murielle LAGREZE, 9, rue de la Chaumière, 94360 Bry-sur-Marne. Tél.: (16-1) 47.06.82.92.

Vds SMS 2 + 3 jx (Monwalker, D. Dragon, Ghouls'n Ghosts) + 1 pad, px: 1 200 F. Arnaud RUVEN, Chemin St-André, 27500 St-Symphorien. Tél.: 32.42.28.59.

Vds S. MS II (ss gar.) + 4 jx (Blac Rbelt, Mickey, Wonder Boy II, Sonic) + man. + turbo, val.: 1 650 F, px: 900 F. Youssef ELOUALI, 9, chemin des Martyrs de Bordelongue, 31100 Toulouse. Tél.: 61.43.93.46.

Vds SMS + 1 jeu (Ghostbusters), px: 350 F. André MOUCHON, 4, rés. des Lilas, Landrethun le Nord, 62250 Marquise. Tél.: 21.83.89.57 (de 18 h à 20 h).

Vds SMS + 5 jx (RC Grandprix, Out Run, S. Tennis, World Cup, Italia, Summer Games, px: 1 400 F. Stéphane PAPURELLO, 73220 Aiguebelle Place de la Gare. Tél.: 79.36.33.49.

Vds SMS 2 + joy + 3 jx (Shinobi, Runing Battle, Alex), tbe, ss gar., px: 5 000 F. Nicolas NAVAR-RO, 18, av. de la Chataigneraie, 78540 Vernouillet. Tél.: (16-1) 39.65.79.93.

Vds SMS + 2 man + 6 jx, px: 1 200 F ou éch. ctre MD + man. Patrick BLANCO, 19, Courdes Maraichers, 93120 Courneuve. Tél.: (16-1) 46.65.29.70 (ap. 16 h 30).

Vds SMS + 2 man. + pist. + 2 jx + 4 jx (Sonic, Ninja, SP, Tennis + Fantasia), px : 1 000 F; val. : 1 600 F. Guillaume RIVALLAIN, 42, Beg-Gr-Lann, 56700 Sainte-Hélène. Tél. : 97.36.64.17.

Vds SMS 2 + Alex Kid + Shinobi + Fire & Forget, val.: 1 050 F, px: 599 F. Miguel PEREIRA, 8, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél.: (16-1) 69.06.11.66.

Vds SMS + 2 man + pist. + joys + 5 jx: Thousand Blade, E-Swat, Fire Forget II, val.: 2 600 F, px: 1 500 F. François BATTEUX, 5, rue des Fromentins, 91470 Pecqueuse. Tél.: (16-1) 64.91.20.88.

Ech. Astérix contre the Terminator ou ctre Tom et Jerry, vds world Soccer et Astérix: 250 F l'un. Anthony PICARD, 3, rue Marie Curie, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél.: 80.46.69.04.

Vds jx SMS: Psycho Fox; Zillion II et Shooting Gallery, pist. et avec rapid. David MARIMOUTOU. Tél.: 20.86.78.02.

Vds SMS + 9 jx + acc., px: 700 F + cadeau. Jean-François ROUX, 500, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.80.05.11.

Vds SMS + 3 jx, Bomber Raid American, Baseball, Alex Kid, px : 500 F à déb. Vincent ANDRIEU, 35, rue de la Fosse Rouge, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.34.36.

Vds SMS II + 9 jx : Sonic, Olympic, Gold Donald Duck, px : 1 800 F. Sébastien DREILLARD, 15, rue des Platanes, 33220 Pineuilh. Tél. : 57.46.51.80.

Vds SMS + pist. + 3 jx + 2 man., px: 750 F. Grégory MALARODA, 20, rue Charles Gounod, 92600 Rueil-Malmaison. Tél.: (16-1) 47.08.10.35 (ap. 17 h).

Vds SMS + 3 jx + 1 man + pist. + 8 jx (Sonic, Mickey, Allien Sturm), px : 1 500 F. Thibault GU-LIELMO, 21, rue Edouard Vaillant, 13003 Marseille. Tél. : 91.58.11.44.

Vds SMS + 10 jx + 2 man. (Spiderman + Bobble-Bubble + Back to the Futur 2 + etc), px: 1 500 F. Philippe GAZON, 1215, av. des Jardins, 84120 Pertuis. Tél.: 90.79.21.61.

SMS 1 ou 2 + 2 man. + 8 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre S. Nintendo + 2 jx. Christophe BASTE, 15, av. de Bonneuil, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.74.27.

SMS 2 + 5 jx + 1 man + joy, px : 1000 F, ss gar. tbe. Nicolas LOUMAS, 93, allée des Houx, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.80.74.

Vds SMS + 2 + prise alimentation, + 5 jx bon état. Thibaut Murat, 87, av. du Champ Paveau, 51430 Tingueux. Tél.: 26.08.19.32 (ap. 19 h).

Vds SMS + Alex Kid, px: 300 F. Vds 10 jx: 50 Fà 150 F: Sonic, etc... David JAOUI, 30, rue Victor Hugo, 92320 Chatillon. Tél.: (16-1) 47.46.02.64.

Vds SMS 2 + 4 jx : Alex Kidd in Shinoby World; Sonic Shinobi, Alex, Kidd, px : 800 F. Cédric ALMY, Bât. A3 « Lou Gabian », 13130 Berre Létang. Tél. : 42.85.00.80.

Vds SMS II + man. Alex Kidd in Clus + Strider, px: 400 F. Loïc LE TIEC, Av. J.-Ph. Rameau, Le Héron, 83000 Toulon. Tél.: 94.46.57.53.

Vds SMS + 9 jx + 2 man. (Arcade): 1 150 F ou vds jx sép. de 100 F à 200 F (Astérix; Donald). Simon MOURRET, 31, quai Vauban, 66000 Perpignan. Tél.: 68.51.06.42.

Vds SMS + 6 jx + man (Rastan Noonwalker), px : 1 300 F ou éch. ctre S. Nintendo + 1 jeu. Antoine TKAN, 2, rue Edouard Le Corbusier, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.92.38.

Vds SMS 2 + 1 joy + Speed Ball + JP Monaco + Mickey, px: 600 F. Ludovic GUITTARD, Le Boulard, 69530 Orlienas. Tél.: 78.05.53.82.

Vds MS + 2 man + 5 jx + NES + NES Adv. + 12 jx, px à déb. Manuel FRANÇOIS, 151, rue du Fbg Poissonnière, 75009 Paris. Tél.: (16-1) 42.81.23.16.

Vds SMS + 5 jx + 2 man + manuel, px : 800 F. Sylvain MORAND, 29, rue Léon Boistelle, 59112 Annocullin. Tél. : 20.86.40.33.

Vds SMS + 3 jx (Astérix, SM-GP) + 1 Pad + 1 joys Quick joy, px: 700 F. Gaël HARMANO, rue Violet, 38590 Etienne de St-Geoirs. Tél.: 76.65.53.91.

Vds 2 100 F; SMS tbe + Phaser, 2 man. (Tir rapide) et 17 jx (Kick off, Wimbledon...). Yannick BEURE, 171 bis, rue Championnet, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.57.85.63.

Vds SMS + 2 man + pist + 3 jx, px : 1 000 F. Stéphane BOURGOIN, 26, résidence Pierre de Coubertin, 33670 Creon. Tél. : 56.23.06.07.

Vds + 8 jx + 2 man, px: 1300 F. Didier STERLINI, 5, rue Salomon de Brosse Cedex, 77120 Coulommiers. Tél.: (16-1) 64.65.11.83.

Vds SMS + 9 jx (Alex Kid World Cup Italia 90...), px: 500 F ou 100 F par jeu. Thomas LANNOU, 9, av. Roger Salengro, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél.: (16-1) 30.56.34.58.

Vds SMS + 2 man + 3 jx (Mickey, Thunder Blade, Moon Walker) + Alex, px: 950 F. Jean-Christophe OUDIN, «Le Moulin», 08400 Semide. Tél.: 24.30.30.05.

Vds SMS: 480 F + 1 man. + 1 jx; vds jx 180 F à 150 F. Emilien ROUZEAU, 32, rue Louise Michel, St-Hilaire de Court, 18100 Vierzon. Tél.: 48.71.48.10.

Vds sur SMS : Bubble Bobble, tbe (2 players), px : 160 F. Antoine CARRE, 6, rue St Gilles, 49124 Le Plessis Grammoire, Tél. : 41.76.82.58.

Vds SMS + man + phaser + 5 jx, px: 850 F; val.: 1 700 F. Frédéric MORISSEAU, Longrais, 44850 Mars du Desert. Tél.: 40.77.48.25.

Vds jx SMS: Zillion II, RC Grand Prix, Moonwalker, Spacemarrier, Shadow Dancer: 150 F pce. Benoît JEAN, 66, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16-1) 48.39.97.07.

Vds SMS + 2 man. + 4 jx (Alex K., Golden Axe, etc...) Px: 900 F. Cédric MULLER, 1, rue du Paradis, 68130 Obermorschwiller. Tél.: 89.07.85.01.

Vds 14 jx SMS (70 F à 250 F). Jean-Philippe MENARD, 19, rue George Schesneau, 49000 Angers. Tél.: 41.47.65.60.

Vds SMS + câbles + (Mickey, Shinobi, Wonderboy 3) + pist.: 1 500 F. Nicolas SALGADO, 18, rue des Moulins, 10800 Isle-Aumont à Saint-Julien les Villas. Tél.: 25.41.99.05.

Vds SMS + 1 jeu + 1 pad Wonder Boy 3. Grégory FIRMANN, 16, av. de Montrouge, 92340 Montrouge. Tél.: (16.1) 46.64.71.72.

Vds SMS 400 F et 3 jx (Sonic, Basket Nightmare, A.Fighter) de 75 F à 300 F. Sacha NIKOLIC, 3, rue Sous-le-Côteau, 25600 Nommay. Tél.: 81.95.44.99.

Vds sur SMS Mickey et Heroes of the lance. 180 F pce. Nicolas PLESSE, Les Landelles Brehand, 22510 Moncontour. Tél.: 96.73.56.68. Vds Sega + 2 joys + Segalight phaser + Opération Wolf + 3 jx: 380 F. Nicolas PAGAZANI, Chemin Lagnel, 13630 Eyragues. Tél.: 90.94.54.41.

Vds SMS 2 + 2 pad : 490 F. Jeux Alex Kid (intégré), Ninja (100 F), Alex 4 (300 F). François ALLEGRINI, 9, résidence Les Oiseaux, 91380 Chilly-Masarin.

Vds SMS + 8 jx (Golden Axe, Secret Command, World Grand Prix): 1 200 F. Rudy MORMIN, 10, rue Courbet, 95120 Ermont. Tél.: (16.1) 30.72.51.80.

Vds SMS + 2 man. + 4 K7: 1 400 F. Loïc OJEDA, 42, rue Delord, 33300 Bordeaux. Tél.: 56.39.86.59.

Vds SMS + 4 jx + 2 man. + pist. + bte d'orig. TBE. Px int. Yannick BERGES, Monclaur Bernet, 32140 Masseube. Tél.: 62.66.08.28.

Vds Sonic et Super Monaco GP 2 sur SMS 2. Kevin

GILLET, 404, bd des Acacias, 50000 Saint-Lô. Tél.: 33.57.85.47.

Vds MS + 2 pad: 450 F + Slap Shot: 200 F + Stennis + World GP: 65 F. Le tt: 700 F. Sébastien LERIQUE, 3, rue du Puits de Jacquet, 13880 Velaux. Tél.: 42.87.90.10.

Vds SMS + 3 jx. Baseball, Alex Kidd, Bomber Raid. Tbe 500 F. Vincent ANDRIEU, 35, rue de la Fosse, 943700 Sucy-en-Brie. Tél.: (16.1) 45.90.34.36.

Vds SMS + 4 jx + man. tbe. 900 F à déb. Julien BOSCHEREL, Le vieux Poteau Rouge, 56450 Theix. Tél.: 97.47.87.29.

Vds SM + 6 jx (DDragon, Spiderman...) px: 1 400 F. Yoni PICHOT, 3, rue André Chesnior, 44300 Nantes. Tél.: 40.59.27.53.

Vds jx WWF à 400 F (SFC) sur SMS. Super Tennis: 50 F. Italia 90: 200 F. Maxime SOURGENO, 27, rue de Choisy, 94140 Alfortville. Tél.: (16.1) 49.77.60.39.

Vds 9 jx: Casino, Govellius, Basket Nightmare, Ghost, DDragon, Kung Fu: 100 F. Matthieu HER-MITTE, 12, rue de la Source, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél.: (16.1) 60.02.93.74.

Vds SMS + 3 jx: 600 F. José RODRIGUEZ, 99, rue de la Fontaine, 14530 Luc-sur-Mer. Tél.: 31.97.35.60.

Vds SMS + man. + 7 jx : Sonic, Golden Axe, etc.. px : 1 900 F. Loïc LOISELET, 2, Mare à la Cane, 77370 La Chapelle-Rablais. Tél. : (16.1) 64.08.49.49.

Vds SMS + 3 jx : Alex Kidd, Moonwalker, Galaxy Force + 2 man. px : 1 000 F. Eric NICOD, Le Francillon, 38690 Longechenal. Tél. : 76.55.99.45.

Vds SMS + 4 jx + man. (Spiderman, World Soccer, Wonderboy, Alex Kidd): 1 150 F. Franck MARTINON, La Petite Olivière, 69770 Montrottier. Tél.: 74.70.13.55 ou 74.70.16.12.

Vds jx SMS (Donald Duck, Spiderman, Moonwalker 200 F pce). Stéphane DEBON, 5, rue des Sarments, 95490 Vauréal. Tél.: (16.1) 34.21.01.76.

Vds SMS + 2 man. + Alex Kidd 400 F. 600 F avec Altered Beast. Laurent BONNO, La Goupillère, 35330 Campel. Tél.: 99.34.98.41.

Vds SMS + 2 pads et 7 jx : 800 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu + 2 pads + 400 F. Aroundeth SAVI-VANH, 27, rue Paul Langevin, 26200 Montelimar. Tél. : 75.51.29.59.

Vds SMS + 7 jx + 2 man. + pist.: 1 000 F. Sébastien DOLLE, 34, rue Marc Seguin, 75018 Paris. Tél.: (16.1) 42.05.61.50.

Vds SMS + man. + 5 jx (Tbessgar, Asterix, Laser Ghost, Moonwalker, GasGames): 1 200 F. Grégory AMADOR, 98, chemin de la Colline Saint Joseph, 13009 Marseille. Tél.: 91.41.04.37.

Vds jeux SMS, Super Tennis: 90 F. Ghost House: 95 F. World Soccer: 135 F. Etc... William KRA-HENBUHL, Estillac, 47310 Laplume. Tél.: 53.96.21.73.

Vds SMS + 4 jx (Asterix, etc...) 990 F. Vds 2 jx + magazine: 350 F. David DIXON, La Balnette, 74270 Marzioz. Tél.: 50.77.82.16.

Vds jx SMS (Choplitfer, Out Run, Shinobi, Rocky...) 150 F pce. Jean-Bruno PAGAZZI, Le Village, 38560 Champ/Drac. Tél.: 76.68.89.36.

Vds 5 jx: Wonder Boy 3 + Dynamite Dux + Alt. Beast + DDragon + Thunder Blade: 400 F. Sébastien BLANQUART, 2, allée des Coqueleux, 59910 Bondues. Tél.: 20.46.95.33.

Joues et accumules tes points cados et gagnes des TWINGO, des Consoles NINTENDO, SEGA, des Chèques à ton nom ainsi que des centaines de jeux & cadeaux que tu vas choisir dans ta boutique.

Tapes vite
36 15
BUGSY

A chaque connection, tu gagnes!

Vds SMS 2 + 6 jx: Sonic, Olympyc Gold, Vigilante, etc...: 1 000 F. Cédric AUGAGNEUR, 1, rue des Bains, 69009 Lyon-Vaise. Tél.: 78.83.90.90.

Vds Lynx 2 + 8 jx : 700 F. Jx SMS : 50 F. Jx MD : 100 F. Alexis LANDRY, 7, rue St Georges, 25290 Ornans. Tél. : 81.57.13.33.

Vds Donald Duck et Asterix: 370 F ou 200 F pce. TBE. François-Xavier WARSZAWSKI, 219, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél.: (16.1) 45.51.59.85.

Vds jx SMS: Hang On: 125 F. California Games: 130 F. Julien GAD, La Badaudière, 91650 Breuillet. Tél.: (16.1) 64.58.57.53.

Vds SMS + 7 jx (Donald, Asterix, Olympic Gold...) 1 200 F Tbe ou ctre MD + jx. Isabelle FRIBOURG, 7, rue Jean Moulin, 451300 Meung-sur-Loire. Tél.: 38.44.75.24.

Vds Sonic: 250 F ou éch. ctre R-Type ou Tom et Jerry. Cédric MARAUX, 1, rue Munjhop, 67160 Drachenbronn. Tél.: 88.94..53.22.

Vds SMS 2 300 F + 2 jx : Mickey et Bomber Raid : 250 F ou le tt : 550 F. David ROUTABOUL, 23, av. du Carnier, 06240 Beausoleil. Tél. : 93.78.70.38.

Vds 2 K7 SMS: GhostBuster, Zaxon 3D 100 F. pce + convecteur. Patrick DELPERIER, 5, allée Abel Boyer, 31770 Colomiers. Tél.: 61.78.64.87.

Vds MS + 25 jx (300 F la console, 100 à 150 F le jeu). Poss. Golden Axe, Shinobi, etc... Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél.: (16.1) 39.50.06.11.

Vds SMS 2 + 5 jx : 1 000 F. à déb. Christophe GAUCLIN, 26, rue des Scieurs, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.93.38.02.

Vds SMS + 8 jx + 2 man.: 1 000 F. Stéphane DUMAS, 11, allée des Platanes, 31270 Villeneuve Tolosane, Toulouse. Tél.: 61.92.81.04.

Vds SMS 2 + 1 jeu : 500 F. Vds jx 100 F à 200 F. (Sonic, Asterix, Super Kick off). Olivier TONEGUZ-ZI, 26, rte de Saint Innocent, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.63.43.29.

Vds SMS + 6 jx + 3 joys : 500 F à déb. + moniteur coul. Thomson 800 F. ou seul 500 F. Sébastien MENETTE-HARDY, Rte de Guignon-ville, 91150 Nenil-Girault. Tél. : (16.1) 60.80.13.41.

Offre MS + 2 man si achat de 8 jx (Donald, Golden Axe, Alien Storm): 150 F à 175 F le jeu. Brice ARTUR, 29, av. Anatole France, 91290 La Norville. Tél.: (16.1) 64.90.34.94.

Vds jx MS Super Monaco GP, Phantasy Star etc... Pist. + lunettes 100 F à 200 F. Benoît BOTTET, 225, rue de la Gare, 45590 St-Cyr-en-Val. Tél.: 38.76.23.49.

Vds SMS + 2 man. + 3 jx: 700 F à déb. Christophe CARON, 19-21, cours des Maraîchers, 93120 La Courneuve. Tél.: (16.1) 48.36.46.19.

Vds Mega CD + Solf face + Heavy Nova + P. of Persia + Thunder Storm: 2 000 F. Régis FAZZI, 24, rue du Château, 57600 Forbach. Tél.: 87.88.37.45.

Vds Sega 500 F + 7 jx + 2 man. + Nintendo 400 F + 3 jx + Goal, etc... Sébastien PASSA-LACQUA, 200, bd George Bizet, 13340 Rognac. Tél.: 42.78.67.24.

Vds SMS 2 + Sonic + Alex Kidd: 600 F. Arnaud FETU, 14, rue du Docteur Troudet, 56310 Bubry. Tél.: 97.51.32.95.

Vds 6 jx MS 500 F ou 100 F. Patrice LESPAGNOL, 1, résidence de la Bruche, 67190 Mutzig. Tél.: 88.49.85.42.

Vds MS + 2 man. + 1 joy + 9 jx tbe px : 1 500 F ou vds 8 jx : 1 000 F. Vds Mario Land GB : 120 F. Sylvain MARTIN, 2, square Kennedy, 78120 Rambouillet. Tél. : (16.1) 30.41.85.57.

Vds SMS + 5 jx + 2 man. + pist.: 1 200 F. TBE. Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél.: 53.95.13..21.

Vds SMS 2 + 2 jx, px : 800 F, ss gar. Jordi LLEIH, Bergerie de La Cours, 11540 Roquefort-des-Corbières. Tél. : 68.48.19.87.

Vds SMS + 10 jx + lun. + 3 man., px : 1 000 F. Céderic HAATZ, 15, rue des Marcassins, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.57.14 (av. 18 h).

Vds jx SMS: Astérix, Shinobi; px à déb. Kick of; Klax SMGP Wonderboy 1 et 2, nbx jx. Cher. jx GG. Benjamin GENTY, 123, av. André Zennati, 13008 Marseille. Tél.: 91.72.08.56.

Vds SMS + 4 jx (Sonic, etc...) + pist. + 2 man., px: 800 F à déb. Sébastien KAPP. Tél.: (16-1) 48.75.33.47.

Vds SMS II + 2 man. + pist + opéra. Wolf, Enduro Racer, my Hero, etc... Hervé LEFORT, rue Louis Henon, 08090 Montcy-notre-Dame. Tél.: 24.59.23.67.

Vds SMS + 5 jx + 2 man., tbe, px : 1 500 F à déb. Frédéric LANOUROUX, 21, rue Jean Zay, Lycée Technique, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.75.75.

Vds jx SMS : Sonic + Laser Ghost + Light Phaser, px : 500 F ou éch. Guillaume SEBASTIEN, 5, Allée du Général de Sonis, 28000 Chartres. Tél. : 37.90.70.13.

Vds SMS + 5 jx + 1 man., px : 1 200 F. Zacharie JEHL, 85, rue Julien LACROIX, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.45.43.

Vds SMS II + 2 man. + 5 jx: Sonic, Mickey..., px: 1 300 F. Olivier GUICHARD, Village Cabrials, 34230 Aumelas. Tél.: 67.96.89.04.

Vds SMS + 7 jx + joy, px : 1 600 F à déb. Yann DUVAL, 40, rue des Déportés, 44230 St-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.80.55.99.

Vds MS + 7 jx (Tennis Ace, S. Kick off, Wonderboy III...), px : 1 200 F ou jx seuls px à déb. Thomas LEPERLIER, 56, rue Gustave Flaubert, 45100 Orléans. Tél. : 38,64,23,66.

Vds 5 jx SMS: Alex Kidd, Shadow Dancer, Altered Beast, Spiderman etc), px: 500 F. Emmanuel GONCALVES, 7, rue Ybry, 92200 Neuilly-sur-Seine, Tél.: (16-1) 47.45.61.45.

Vds SMS + 2 jx, tbe, px : 500 F. Simon CARLIER, 51, bd Auguste Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.72.60.

Vds SMS + 2 man + 3 jx : Out Run; D. Dragon; World Soccer ou vte sép, px : 1 300 F. Jérémy FORT, Cassagnabère, lotissement, 31420 Aurignac. Tél. : 61.98.71.50.

Vds SMS + 10 jx Champions of Europe, Olympic Gold, px: 650 F. Jean-Philippe MANZI, 32390 Montestruc/Gers « Encharles ». Tél.: 62.62.27.81.

Vds SMS 1 et 2 + 8 jx : Trans bot Teddy Boy + 3 man., px : 1 300 F. Houlem HACHANI, 1 bis, rue du Val d'Osne, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 43.78.21.31.

Vds SMS + Alex Kidd + World Grand Prix, px: 350 F. Fabien GAULTIER, 4, rue du Bois Maurice, 44980 St-Luce. Tél.: 40.25.64.08.

Vds SMS + jx + adapt sect. + pist., tbe, px: 500 F. Sébastien BERRODIER, 4, rue Grange Peyraud, 01360 Loyettes. Tél.: 76.32.75.01.

Vds Jx MS px à déb., Rastan; Ghostbosters, World. Soc. Choplifter et C + Ch jx. Benjamin GENTY, 123, av. Zenatti, 13008 Marseille. Tél.: 91.72.08.56.

Vds sur SMS; Hang-on; Ghost House. Alexandre BOURDIN, 34, rue Rasteur, 33500 Libourne. Tél.: 57.51.85.17.

Vds jx MS: Sonic, Astérix, Wonder Boy III, Spiderman, px: 150 F à 200 F à déb. Sylvain LEBLANC, 106, chemin de la Côte Bouchet, 73000 Chambéry. Tél.: 79.72.24.70.

Vds SMS I + 9 jx tbe (Astérix, Olympic, Gold, Defa 92, etc...), px : 1 900 F. Nicolas JABOULAY, Barthecourge, 81440 Lautrec Route de Vielmur. Tél. : 63.75.31.77.

SMS 2 + 2 man. + 3 jx : Tennis, Ace, Spiderman, etc..., px : 700 F. Christophe DELRUE, 151, rue de Tourraine, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.86.42.

Vds SMS + 6 jx val.: 2 700 F, px: 990 F + pist. gratuit, tbe. Christophe VERSCHUEREN, 46/6 av. Pdt Kennedy, 52000 Lille. Tél.: 20.12.98.96.

Vds SMS 2 + pist. + jx operation on Wolf + psycho fox + sonic, px: 700 F. Philippe MAI-GNAN, Minge-neuf, 53230 Courbeveille. Tél.: 43.98.86.83.

Vds SMS 2 Tbe + 2 man. + 7 jx (Astérix Wonder BOy 3), ss gar., px: 1 500 F; val.: 3 000 F. Jérémy MOUCHEL, 129, rue Edmond Rostand, 60320 St-Sauveur. Tél.: 44.40.51.07.

Vds SMS, vds jx px à déb. Loïc BLANC, 126, montée des Chênes, 34980 Montferrier. Tél.: 67.59.92.08.

Vds SMS + 2 man. + 3 jx (Sonic + Mickey + Gouls'n Ghost), px: 450 F. Gautier DECONINCK, 10, rue Jean Moulin, 59223 Roncq. Tél.: 20.37.59.81.

Vds SMS ss gar. pist. + man. + 1 jeu 1 000 F + 3 jx Séga 600 F. Olivier PONZIO, 14, rue du Chauffour 95270 Chaumontel. Tél.: (16-1) 30.35.02.48.

Vds K7 SMS: golden axe + Galaxye Force, 150 F pce ou 250 F les 2. Philippe BENOIT, 37, rue du Croquet Avelin, 59710 Pont à Marq. Tél.: 20.84.86.14.

Vds SMS + 16 jx Sonic, Astérix, Ninja Gaiden, Mickey, Donald, etc. 2 500 F. Cyril MEBILLE, 9, rue Callot, 54000 Nancy. Tél.: 83.37.94.88.

Vds SMS tbe + man. + 3 jx + phaser et 1 jeu : 1 000 F. éch. jx MD. Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél. : 53.95.13.21.

Vds SMS tbe + 2 man. + 2 jx Alex Kidd + S. Tennis 300 F jx de 60 à 300 F. José KUBIAK, 27, clos du Château Hulluch, 62410 Wingles. Tél.: 21.40.34.69.

Vds SMS 2 + 2 man. + RFU + 3 jx (Fan-zone-thun-blade) the 800 F (ss gar.) Fabrice LA-MOTTE, H31, rue François Couperin, 77570 Château-Landon. Tél.: (16-1) 64.29.45.89.

Vds SMS + pist. 3 poignées + 22 K7 px: 2 500 F. Bruno MONTVERNAY, 119, ancienne route Impériale, 31120 Portet-sur-Garenne. Tél.: 62.20.53.45.

Vds SMS 2 + 5 jx + pist. 1 300 F (val. 2 100 F). Elodie ROY, 5, allée du Cèdre, 92320 Chatillon. Tél.: (16-1) 47.35.47.91.

Vds SMS 2 + 2 man. px : 2 300 F ou sép. Franck POULIN, rue de l'Église Coupru, 02310 Charlysur-Marne. Tél. : 23.70.19.59 (ap. 18 h à 20 h)

Vds SMS + Maze Hunter 3 D (sans lunettes) + 1 man. + control Pad px: 250 F à 300 F. Julien BERNARD, 21, rue Jules Ferry, 95110 Sannois. Tél.: (16-1) 39.82.87.42.

Vds MS + 18 jx + lunettes 3 D + pist. + 3 man. val. 5 350 F px : 1 800 F ou sép. Marc BOTTIER, 3, rue Baudelaire, 95560 Baillet. Tél. : (16-1) 34.69.89.77.

Vds SMS + 2 man. + 16 jx (Astérix Ghouls'n Ghosts + Battle out run + Golden Axe + Ays SM GP II. Francis FRAISSE, 4, allée Jean de la Bruyère, Quartier la Levrière, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 48.99.70.63.

Vds 14 jx SMS prix à déb. Eric ABECASSIS, 32, route nationale 7, 03150 St-Loup. Tél.: 70.45.18.82.

Vds SMS 1 + 3 jx px : 400 F vds loupe light px : 100 F ou éch. le tout ctre 1 jeu MD (A-Dragon). Nicolas DURAND, 6, rue Camille St-Saëns, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.45.09.

Vds SMS + 7 jx (Hangon/Safari hunt) + 2 man. + phaser px: 1 700 F. Yoann GAULIN, l'Étang n° 4 Fatines, 72470. Tél.: 43.89.58.34.

NES

Vds Nes + 2 man. + 9 jx: Simpson, Top Gun, Rad.Racer, Super Spikev'ball. Px: 1 500 F. Davy ALLOUCHE, 45, av. de Picardie, 93220 Gagny. Tél.: (16-1) 45.09.56.06.

Vds Nes + 2 jx (Tetris et Rad Racer): 750 F. Christophe CALVET, Estebe, Fals, 47220 Astaffort. Tél.: 53.67.18.00.

Vds Nes + 2 man. + 5 jx Probotector, Top Gun, Cobratriangle, Turbo Racing, Track et Field: 1 200 F. Sébastien MINETTO, 4, chemin Parc Maria, 06100 Nice, Tél.: 93.52.50.97.

Vds Nes + 6 jx + 2 man. + pist.: 1 290 F. Alexandre HOSTE, 69, av. Paul Claudel, 59510 Hem. Tél.: 20.83.83.19.

Vds Nes + 6 jx + pist. Mario 1, 2; Zelda; Megaman 2; TMHT; Ducktales 900 F. Christian LAMARDELLE, rue Beausoleil, 83310 Cogolin. Tél.: 94.54.05.16.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 3 jx : DDragon II; Trojan; Metal Gear : 800 F. Mickaël POSTEC, 31, Courdimanche, 91940 les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.86.23.

Vds S.Nin ss gar. + Mario 4, Castle. 4 et Ghouls and Ghost: 1 500 F. Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél.: (16-1) 48.48.49.44.

Vds jx Nes 250 F. Mario 3, TMHT, Stealthatf Link, Kickoff. Hubert LUCHINI, 67, rue d'Escamin, 59780 Baisieux. Tél.: 20.41.97.73.

Vds Nes 300 F et jx Zelda 2, SMB3, Dragon Ninja, Gremling 2, DD3, Ducktales, Castle., TMHT de 100 à 200 F pce. Cédric FOURNIER, 2, chemin du Lavoir, 77400 Thorigny. Tél.: (16-1) 64.02.13.76.

Vds Nes + 2 jx 500 F ou éch. ctre S.Nin + man. Samir ANAMROUD, 59280 Armentières. Tél.: 20.35.37.35.

Vds Nes + zapper + 2 man. + 2 jx: 500 F. 9 jx de 300 à 350 F pce. Le tt: 2 700 F. Julien BERTHOLINO, 26, les Hauts de Malataverné, 26780 Malataverné, Tél.: 75.90.77.94. Vds Nes + pist. + 2 |x + 2 man. 550 F. Vds 6 |x de 150 à 250 F. Guillaume FARINEAU, 531, chemin Blanc, 62180 Rang-du-Fliers. Tél.: 21.84.31.01.

Vds Nes + 4 jx (Mario 3, Tic et Tac, Turtles) + 3 man.: 1 200 F. Arnaud LABBE, 2, allée de la Meuse, 62360 Isques. Tél.: 21.92.46.55.

Vds jx sur Nes: Robocop, Dragon 2, Blades of Steel, Batman, etc... 190 F. Jean-Charles ANDRE, 37, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél.: 99.32.27.76.

Vds Nes + 3 jx (MB1, TMHT, Star Wars) 1 000 F. Didier RAVASCO, Résidence le Colbert, rue Bazille, 34200 Sète. Tél.: 67.51.45.85.

Vds jx Nes 140 F pce ou 1 300 F le lot de 13 K7. Frédéric MANDINA, 14, place Antibe, 13009 Marseille. Tél.: 91.74.71.21.

Vds Nes + 13 jx + 1 joys 2 100 F. Vte sép. poss 180 F. Steven BORG, 46, rue Hoche, 78800 Houilles. Tél.: (16-1) 39.14.94.21.

cop...). Alexandre THIBAULT, Beauronne, 24400 Mussidan.

Vds 15 jx Nes (Mario 3, Zelda II, Catel. 2, Robo-

Vds Nes + pist. + Nes Advant. + 5 jx 1 500 F. TBE. Cédric GAAS, St Louis, 84260 Sarbians. Tél.: 90.65.47.38.

Vds Nes + 6 jx (Batman, Megaman 2, SMB3, Gremlins 2, DDragon Soccer) 1 900 F. Emeric LOISEAU, 15, rue Albert Nodon, 33800 Bordeaux. Tél.: 56.91.38.85.

Vds jx Nes Wrath of the Black Manta, Ducktales, DDragon 2: 250 F pce. Stéphane ELLOUET, Le Grand Clos, 22120 Quessoy. Tél.: 96.42.37.74.

Vds Nes + 8 jx 1 100 F. à déb. Vincent CAPOU-LADE, 7, rte de Genève, 74100 Ambilly. Tél. : 50.38.86.37.

Vds lot de 3 jx Nes : Mejal Guaer, Tortues, Soccer + Astuce + not. + plan. 600 F. Sébastien COTTE, Côte de Surel, 26320 St Marcel les Valences. Tél. : 75.58.76.72.

Vds Nes + SMB1 + Duck Hunt + Gumshoe + 2 man. + pist. 4 500 F. FB: 900 FF. Ludovic DE-LACOURT, 700, rue de Bruxelles, 6210 Rèves. Belgique. Tél.: 071.84.72.05.

Vds Nes + 6 jx + 2 man. 800 F. Olivier HAUTE-BRANC, 7, chemin de l'Orée des Bois, 69570 Dardilly. Tél.: 78.66.19.45.

Vds Nes + 2 man. + pist. + zapper + Tortues + SMB1 + Duck Hunt: 600 F. Sébastien TIXIER. Tél.: 74.63.27.66.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 10 jx (SMB1, 2, 3; DD2; Zelda; Batman, etc..) 2 000 F ou vte sép. Fabien RESSE, Le Champ Drouet, 35630 St Brieuc des Iffs. Tél.: 99.68.09.11.

Vds jx Nes SMB3 : 300 F. Link 2 : 300 F. Castl. 300 F. Elodie KERGAL, Allée de Kergoal, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.52.88.

Vds Nes + 5 jx + GG + 4 jx 2 100 F ou éch. ctre S.Nes + 3 jx. Steve GOLOSETTI, 100, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél.: (16-1) 48.33.32.55.

Vds Nes + 4 jx: 800 F. Vds GG + Donald et Collums 600 F. Cher. Moonwalker 150 F. Geoffroy TOUSSAINT, 27, av. Foch, 57000 Metz. Tél.: 87.74.09.00.

Vds Rob sur Nes + acs + piles ou éch. ctre jx SFC ou S.Nin (px à déb.). Loïc LOUSSOUARN, 32, rue Mario Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 46.81.10.64.

Vds Nes + cartouche: TMHT 2, Batman, Dragon 2 etc... + zapper + 2 man: 2 000 F. Abdennour CHEIKH, 360, bd National, 13003 Marseille. Tél.: 91.64.57.43.

Vds Nes + zapper 650 F + jx Tennis et SOS Fantome 150 F. CQ + Mario + Duck 200 F. Martine GUIDICE, 10, place Aristide Briand, 95300 Pontoise. Tél.: (16-1) 30.32.83.26.

Vds Nintendo + 11 jx 2 500 F. Guillaume OLI-GER, 24, place du Paradis, 54700 Pont-A-Mousson. Tél.: 83.83.17.12.

Vds jx Nes 150 à 200 F ou 400 les 3. Faire offre. Christophe SCOTTO, 22, bd Camille Flammarion, 13001 Marseille. Tél.: 91.62.79.08.

Vds jx Nes (TMHT, BuraiFighter, S.Volley Ball) TBE. 600 F le tt ou 200 F pce. Sébastien VASSAL, 12, Rond Point des Martyrs, 92220 Bagneux. Tél.: (16-1) 47.40.02.16.

Vds Nes + 6 jx 1 300 F. Rollergames, S.Pick Volley Ball. Johan FRANCK, 64, av. Danielle Casanova, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél.: (16-1) 43.00.55.43.

Vds jx Nes à bas px, vds jx améri. et franç. sur S.Nes. Cédric CHENAMA, 74, av. de Tournan, 77150 L'Orée de Lesigny. Tél.: (16-1) 60.02.32.16.

Vds S.Nes + 7 jx + Dyna 1 + adapt. 3 000 F à déb. Vincent THUEL, 9, ter rue des Tilleuls, 95170 Deuil-la-Barre. Tél.: (16-1) 34.28.74.36.

Vds 2 jx Nes : Castle. II, Gauntiep II de 170 F à 200 F. 1 man. 100 F. Sébastien BORDAS, rue du Chateau-Haut Lisle, 24350 Tocane St Apre. Tél. : 53.04.53.95.

Vds Nes + 2 jx : 800 F. Cédric COMPAN, 32, rue de Porto, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.63.95.

Vds Nes + 12 jx + 2 man. + pist. + bte de rang.: 1 800 F. Serge MOSCARDO, 6, rue Conio, 13014 Marseille. Tél.: 91.02.14.47.

Vds Nes + pist. + 3 jx (Mario 1, 2 + Duck Hunt) : 900 F. Diego VILLANUEVA, av. Léon Pintard, 30700 St-Qentin-la-Poterie. Tél. : 66.22.65.68.

Vds Nes + TMHT + DD1, 2:800 F à déb. ou éch. ctre S.Nin ou ctre SFC. Noël MONNIER, 99 bis, rue Joseph Tahet, 44610 Indre. Tél.: 40.86.16.31.

Vds jx Nes, GB, S.Nes de 75 à 250 F. Patrick MARTINEZ, 6, cité Buchaud, 33820 Braud Saint Louis. Tél.: 57.32.73.76. Week-end.

Vds Nes + 5 jx (S.M2, Shadow Gate, TMHT, Bionic Com). Nicolas GESTE, HLM Les Perce Neige, 26790 St Jean-en-Royans. Tél.: 75.48.64.01.

Vds Trojan, SMB2, Paperboy, DDragon Goonies2,

Top Gun, Silent Service, Soccer, Blac kmania. Laurent SIRY, 4, rue de Chelles, 77360 Vairessur-Marne. Tél.: (16-1) 64.21.01.86. Vds Nes + pist. + 10 jx (SMB1, Duck Hunt, Ghost,

Goblin, Radracer) 1 200 F. Vds K7 Nes 150 à

250 F. Eric GUILLEM, 13, rue Gracchus Babeuf, 78280 Guyancourt. Tél.: (16-1) 30.43.18.09.

Vds sur SFC Rushing Beat 400 F ou éch. ctre Tortue IV ou Street Fighter II. François FISCHER,

3, allée Romain Rolland, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.54.39.26.

Vds jx USA : Addams Familly 399 F. TMHT 4 49 F. R.Type franc. 199 F. Guillaume ROUSSET, 2, rue

78.30.02.87.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx Mario Bros, Rygar et Track and Field 2. The 1 000 F. Sébastien PLES-SIX, 13, bd John Kennedy, 21000 Dijon. Tél.:

Pasteur, 69300 Clavire et Cuire. Tél.:

80.45.51.99.

Vds Nes (tbe) + 4 jx (Mario 3, Chip'n Dale, Ble

Shadow...) 1 200 F. Frédéric FLEYS, 64, Les

Marestelles, 34970 Lattes. Tél.: 67.68.37.04. Vds Nes + 5 jx 600 F. Vds jx MD et Jx S.Nes et SFC. Nicolas PETRESCO, 8, rue du Cdt Bou-

chotte, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 43.21.31.72.

Vds Nes + 2 man. The ss gar. + 7 jx (SMB2, Castl. 2, Simpson, etc.) Johann CHAUSSEPIED, 36, rue Alcide de Gaspéri, 77184 Emerainville.

Tél.: (16-1) 64.61.63.51.

Vds Nes + pist. + joys + 7 jx neufs. Px : 1 500 F. Christian TAVARES, 32, rue du Mesnil, 78600 Maison-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.82.27.

Vds Nes + pist. + 2 jx 690 F. Vds jx de 110 à 190 F. Julien Boulch, 4, rue Pierre Feutren, 22500 Paimpol. Tél.: 96.22.09.48.

Vds Nes + 9 jx + pist. 1 850 F. David BAR-RAULT, 11, rue des Moulins, 41500 La Chapelle St Martin. Tél.: 54.87.34.38.

Vds jx Nes : Rad Racer 120 F, Mario Bros 3 150 F DDragon 80 F. Timothée MALIGE, 112, rue Saint Dominique, 75007 Paris. Tél.: (16-1) 45.51.10.36.

Vds Nes + zapper + 2 man. + 1 joy + 14 jx. Goal, Top Gun, 2 Mario 1 et 3. Dragon 2 et 3: 300 F pce. Vincent MOISY, 41, av. de la Marne, 32000 Auch. Tél.: 62.63.56.30.

Vds 11 jx Nes SMI, II, III; Bayou, Duck Tale, TMHT, DDragon II etc. Gratuit Console + Nes Advant. Corinne FORESTIER, 27, rue Jules Ferry, 95110 Sannois. Tél.: (16-1) 39.98.80.06.

Vsd Nes 350 F + jx à 250 F pce. TMHT, Mario 3, Simpson. TBE. Yannick RODOT, 39570 Revigny. Tél.: 84.24.36.79.

Vds Nes + 2 man. + jx (Mario, Simpson, Tortue, Mario Bros 3) px : 1 350 F. Kevin HANUS, 29, rue Deville, 51100 Reims. Tél. : 26.47.34.03.

Vds Nes + 2 man. + Nes advant. + 10 jx (D.Dragon, Batman...) 2 000 F. Sylvain BIDIER, Le Bourg St Georges de la Couée, 72150 Le Grand Luce. Tél.: 43.44.85.04.

Vds Nes + 3 jx + zapper: 900 F ou vte sép. et ds Hook: 300 F. ou éch. tt ctre S.Nin + 1 jeu. Christophe DESCHASEAUX, 22, Grande-Rue, 88130 Savigny. Tél.: 29.38.91.99. Vds Nes + Megaman, Ghost et Goblins et Ghost Buster 2. Px: 700 F. Olivier SICARD, les Coudrourals, 11160 Rieux Minervols. Tél.: 68.78.13.34.

Vds Nes + jx (SM3, Punch Out, SM2, DDragon I et II). Px à déb. Maykel ACHITE-HENNI, 6, résidence la Liberté, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.47.53.69.

Vds jx sur Nes (SMB 2, 3, Duck Tales, Life Force...). Denis FRATACCI, 107, av. des Olives, 13013 Marseilles. Tél.: 91.06.42.40.

Vds 5 jx Nes : Solstice, Link Bart US, SM, Gauntlet, Star War. 200 à 300 F pce. Bruno DURANTIS, 8, rue de l'Artols, 91220 Bretigny sur Orge. Tél. : (16-1) 60.84.39.56.

Vds SMB: 250 F métal geur: 200 F, SMB1/ Dunck Hunt et le Zapper, px: 350 F, Top Gun: 240 F, Zelda 2: 210 F, Dragon Ball: 150 F. Johann BONFILS, 72, rue d'Angleterre, 35200 Rennes, Tél.: 99.32.06.63.

Vds NES + 7 jx Gremelins II + Super of Road + Blade + Of Steel + Robocod + D. Drible: 1 200 F. Nadir SAYAH, 17, rue Montbrun, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 43.20.94.52.

Vds NES + 2 man. + joys + 14 jx (Turtles Mario 3, Adams Familly Lolo etc...). Bruno LAUOUE, Les Vieilles Vignes, St Projet, 16110 La Rochefoucauld.

Vds sur NES: Mega Man 2, neuf (1 mois). Stephan CORBELLA, 58, av. Godillot, båt. B, les Palmiers, 83400 Hyères. Tél.: 94.38.84.04 (le soir).

Vds jeu NES: Gremlin 2, px: 200 F à 250 F. Clément VANSOETERSTEDE, 4, place des Martyres de la Résistance, 30100 Ales. Tél.: 66.52.82.14.

GAME BOY

Vds GB + 5 jx + Light Boy + Bte: 1 200 F ou sép. px à déb. Sylvain AMOROS, 13, rue Saint-Hubert, 31500 Toulouse. Tél.: 61.58.06.10

Vds GB + 4 jx Tennis, Docteur Mario, Tetris, F1 Race: 700 F. Christelle RYCKELYNCK, 9, rue Raymond Mondon, 57680 Gorze. Tél.: 87.52.00.49

Vds GB + 6 jx : 800 F. Vds GX 4000 + 2 jx 200 F ou éch. ctre GG ou jx MD. Philippe PATTOU, 9, rue Edmond Piette, 31270 Villeneuve Tolosane.

Vds GB + Tetris, Gremlins 2, S.Mario Land.: 800 F. Michaël GUYON, 23, rue de Champ-

Tél.: 61.31.18.94

800 F. Michaël GUYON, 23, rue de Champdivers, 39500 Molay. Tél.: 84.81.92.73

Vds GB + 4 jx P. of Persia, Tetris, Burai Fighter, Nemesis: 850 F. Cédric LE DANTEC, 13 bis, rue Georges Clémenceau, 95440 Ecouen. Tél.: (16-1) 39.90.68.88

Vds GB + 7 jx (SM1, 2, Tortues, Dynablaster...) + Light Boy: 850 F. Ech. ctre GG + jx. Jean BARTHOMIER, 35, rue des Marais, 95210 Saint-Gratien. Tél.: (16-1) 34.17.02.29

Vds GB + jx Ducktales, Buggs Bunny, Tetris + batterie portable + btes ss gar. : 900 F. Michaël CARYDIS, 14, rue des Ecoles, 77440 Lizy-sur-Ourcq. Tél. : (16-1) 60.01.15.45

Vds jx GB: Spiderman 100 F. Crystal Quest: 120 F. F1 Race 150 F. Alleyway 100 F. Philippe POINSOT, 22, rue Pagnère, 95310 Saint-Ouen l'Aumône. Tél.: (16-1) 34.48.82.77

Vds GB tbe complète + sacoche trans. rigide + loupe éclairante + 2 jx. Px : 600 F à déb. Eric CATTEAU, 112, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.80.50

Vds GB + 2 jx (Tortues, Robocop): 500 F. Karim CHABANE, 22, square des Salsons, Défense 1, 92400 Courbevole. Tél.: (16-1) 47.73.06.41

Vds GB + 9 jx + adapt. + malette anti-choc. Px: 1 500 F. TBE. Matthieu COLLET, 18, allée des Chênes, les Grands Cèdres, 77310 Ponthierry. Tél.: (16-1) 60.65.57.80

Vds GB + 5 jx + banane: 990 F. Arnaud PIERRON, rue Mimile, 08140 Francheval. Tél.: 24.26.39.13

Vds Mario Land 2: 230 F + port. (Val.: 280 F.) Christophe MANET, 19, rue Amedeo Modigliani, 33270 Floirac. Tél.: 56.32.25.53

Vds 4 jx GB tbe. Nemenis 140 F. Mario Land 120 F. Chessmaster 130 F. Dragon's Lair. Antoine GUYOT, rés. du Bréno, 56340 Carnac. Tél.: 9752.20.94

Vds GB + Tetris + Boomers + S.Mario + T2 + Ducktales + Burai Fight + câble. Px: 790 F. Ludovic GUILLON, 14, rue Chabanais, 75002 Paris. Tél.: (16-1) 47.03.92.95

Vds GB + 6 jx (Tetris, Mario 2, Metroïd 2, P. of Persia, Hyper LR, Duck T.) + Light B: 900 F. Gregory EDME, 71, rue du Faubourg St Nicolas, 77100 Meaux. Tél.: (16-1) 64.33.14.62

Vds jx GB: Parasol Stars, D.Franken, Side Pocket, Ultitma, Mercenary Force. 100 F pce. Arnaud GIRONS, 3, impasse Ulysse Pallu, 40000 Mont-de-Marsan. Tél.: 58.75.40.96

Vds GB + 3 jx (Tetris, Robocop, Blades of Steel) + loupe. Px: 450 F. Pascal BERTRAND, 10, square Fernand Léger, 92220 Bagneux. Tél.: (16-1) 46.54.28.93

Vds GB + adapt. + loupe + 38 K7. Val. : 6 000 F. Px : 2 800 F. Ach. Zelda 3 S.Nin Anthony MON-TAGNE, 28, rue de Patroa, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.76.98

Vds ou éch. jx GB: Burai, Mario, F1 Race, R-Type, World Cup, TMHT 2, Tetris.. 140 F à déb. Volker SAUX, 20, rue d'Arzano, 29300 Quimperle. Tél.: 98.96.09.19

Vds GB + S.Mario Land 2, Tennis, Dragon's Lair, Simpson's, Tetris + écouteurs : 1 150 F. Damien SARASIN, Foncegrive, Siorac en Périgord, 24170 Belves. Tél. : 53.31.66.51

Vds jx GB: Paperboy, D.Tales, B.Bunny, Famille Adams, Mario, A-Boy and lst Blod, Chase HQ. Sébastien LORETI, 19, allée Simon St Jean, 69130 Ecully. Tél.: 78.33.55.30

Vds GB tbe + 6 jx (Gargoyle's Quest, Bleed of Steel...) 1 000 F. David CROCHET, 93, allée des Epines Noires, 77550 Moissy-Cramayel. Tél.: (16-1) 64.88.87.82

Vds GB + 10 jx: Adv. Island, P. Of Persia... 1 050 F ou 100 F pce ou éch. ctre GG. Jean-Baptiste FOUQUET, 25, rue du Docteur Roux, 92150 Suresnes. Tél.: (16-1) 47.72.25.11

Vds jx GB: Nemesis 2, Sagaia, F1 Spirit 140 F pce. Yann ROUSSEL, 13/28, rue des Gantois, 59110 La Madeleine. Tél.: 20.63.28.99

Vds sur GB Trax : 120 F. Ivan ISAAKIDIS, 37, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.09.21

Vds GB + 8 jx (Mario, Dragon...) + bte : 1 100 F. Stéphane PONS, 16, rue Spriet, 62300 Lens. Tél. : 21.42.04.36

Vds GB + 8 jx + access. the. Px: 2 000 F. Steeve CHAPPE, 250, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: (16-1) 60.12.32.19

Vds GB + loupe + Megaman + Castlevania + D.Dragon 1 et 2 ° + Shadow Warrior... (13 jx): 1 470 F. Laurent DULVO, 9, Pierre Bonnard, 78370 Plaisir. Tél.: (16-1) 30.55.84.22

Vds GB + jx : 500 F. GG + 5 jx : 1 200 F. MD + Sonic : 800 F. TBE. Brice DENTELLA, 16, rue du Gué de Bedet, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.52.00

Vds jx GB: castlevania 150 F, Solar Striker 100 F ou le tt: 200 F. Franck EBERST, 10, rue des Fauvettes, 57200 Sarregeumines. Tél.: 87.95.52.96

Vds GB + 5 jx (Tetris, S.Mario, R-Type, etc...) + sacoche: 900 F. Bruno GOUYNOU, 6, square Lebon, 77185 Lognes. Tél.: (16-1) 60.06.70.39

Vds GB tbe + 7 jx + sacoche: 600 F. Jean-Sébastien CONTY, 11, rue Roblet Lindet. Tél.: (16-1) 45.33.46.18

Vds jx GB 100 F pce ou 350 F les 4. (Solar Stricker, Alleway, Gost Busters II, Altered S. Jérémy OUISSE, 8, rue d'Artois, 41000 Blois. Tél.: 54.74.45.16

Vds GB the 360 F. Vds jx 125 F pce. Blades of Steel, S.Kick Off. (Btes et not.) Pierrick GEE-RAERT, 24, av. Rabelais, 92160 Antony. Tél.: (16-1) 40.96.01.31

Vds GB tbe + 5 jx + adapt. 2 joueurs + adapt. 4 joueurs ss gar. + piles + livret 1 150 F à déb. Thomas DENIS, 290, rue de la Fontaine, 80580 Eaucourt. Tél.: 22.27.16.94

Vds GB + 2 jx : 450 F. Vds jx sép. de 80 à 150 F. Pierre QUESSADA, 12, rue Saint Pierre, 65290 Juillan. Tél. : 62.32.04.15

Vds GB + jx sép. (Gargoyle, Final Fantaisie 1, 2, Aventure...) de 150 à 200 F pce. Benoît LEFEVRE, 4, rue Neuve Mondrepuis, 02500 Hirson. Tél.: 23.58.10.57

Vds GB + Tetris + écouteurs + câble Link: 360 F. Simpsons, Robocop, Batman... 140 F pce. Sylvain DUFAYET, 6 ter, rue de la Frette, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél.: (16-1) 39.78.90.70

Vds World Cup sur GB + access. GG (Wide Gear, sacoche). Px à déb. THibaut GARCIN, 6, rue du Général Pershing, 7 Parc Debussy, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.66.03.78

Vds GB + Mario Land + Tetris + Système Link : 550 F. Castlevania 4 + Lemmings S.Nin : 700 F. Fred ALMEIDA, 12, chemin des Tournesols, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.91.96

Vds jx GB: Terminator 2, Axelay, Solomon's Club, Chase HQ 150 F pce ou éch. Franck MARECHAL, 15, chemin des Viviers, 44000 Angers. Tél.: 41.47.32.63

Vds 4 jx GB (Bubble Bobble, World Cup...) + Carry Case. Px: 650 F. David LEMOINE, 15, av. du Général Leclerc, 91170 Viry-Châtillon. Tél.: (16-1) 69.05.61.89. De 12 h 30 à 14 h.

Vds GB + écouteurs + 6 jx (SML2, Motocross, Kick Off...) + Light Boy + batterie rech. Px: 1 250 F. Julien CAURO, 977, av. Auguste Renoir, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél.: 94.87.40.49

Vds GB + 6 jx (TMNT, WWF...) 1 280 F. David PRIFUGARD, 16, rue de l'Abattoir, 30900 Nîmes. Tél.: 66.23.80.65

Vds jx Nes Airwolf, M. TMHT Solstice 150 F pce. Jx GB Tetris 50 F. SML Trax T2 150 F pce. Sébastien CROUZET, bt. H6 nº 60, 4º étage, La Roquette, 34400 Lunel. Tél.: 67.71.86.67

Vds jx GB: D.Dragon, Hook, TMHT, Boulder Dash. Px: 100 F pce ou 350 F le tt. Renaud THIRION, 17, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.83.41.62. De 17 h à 20 h.

Vds GB + 6 jx + btes 1 200 F à déb. Mathieu LECOCO, 1, allée des Mésanges, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.88.17. De 18 h à 19 h 30.

Vds GB + 6 jx: TMHT 1 et 2, Gremlins 2, D.Dragon 1, Skate or Die, Tetris + lampe + valise: 1 500 F. Arnaud JOUNIAUX, 15, rue Arthur Chuquet, 08230 Rocroi. Tél.: 25.54.25.08

Vds jx GB: Spider Man, Bugs Bunny, Mario 1, Turrican 200 F pce. Vds GB 500 F + Gargoyles. Clément BONNOT, 7, rue Nicolas Taunay, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.42.23.94

Vds jx GB (Radar Mission, Mickey, Ballonn Kid, Aerostat): 140 F pce. Damien LAFON, 2, rue Milhes, 31300 Toulouse. Tél.: 61.31.00.61 Ap. 19 h.

Vds GB + 5 jx (Tetris, Duck Tales, Starwars, Looney Tunes, S.Mario Land 2) neuf: 1 000 F. Frédéric JESSAT, 164, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél.: (16-1) 43.78.96.59

Vds GB + 6 jx (Dynablaster, F1 Race, Nemesis, Castlevania II...) + loupe. Px: 690 F. Philippe NAOVARATH, 28, rue du Béarn, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél.: 61.92.05.64

Vds GB + 5 jx + transfo : 800 F ou éch. ctre GG + 1 jeu ou SFC sans jeu. Hervé MASSON, Les Maisons Neuves, Le Pont Sigoulant, 16270 La Péruse. Tél. : 45.71.28.57

Ach. World Cup, Tortues 2 150 F pce (GB). Vds Batman et Lock'n Chase 150 F pce (GB). Matthiew OLDDIELD, 112, bd Rochechouart, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 40.70.26.30

Vds GB + 3 jx (Tetris, R-Type, Motocross Maniac): 750 F ou éch. ctre GG + 1 jeu. Mickael LICZINSKI, 13, rue d'Eguisheim, 68420 Herrlisheim. Tél.: 89.49.29.44

Vds K7 GB (32 jx : Dr. Mario, Tennis, Mario Land, Tetris) 900 F. Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe Pièce, 55200 Vignot. Tél. : 29.91.38.19

Vds GB + 2 jx + adapt. sect. px à déb. TBE. Michel CARDOU, Etang de la Lande, 72680 St-Mars-la-Brière. Tél.: 43.89.42.19

Vds 8 jx GB: F. of Fear, Dragon's Lair, Alleway, Castlevania, Duck Tales, M.Force: 90 F à 150 F. Nicolas FREVILLE, 59, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.08.77.07

Vds GB + 4 jx (Tiny Toon, Foot...) + Game Link + écouteurs...: 1 200 F ou éch. ctre S.Nin + 2 jx (SF2). Cédric GUILLERME, 2, la Croix Cassée, 45310 Patay. Tél.: 38.80.92.01

Vds GB + Tetris + Super Mario + câble + piles + écouteurs : 600 F. TBE. Mathieu FETRE, 17, route de Goyencourt, 80700 Roye. Tél. : 22.87.09.24

Vds Gremlins 2: 120 F. Vds 23 jx CPC 464: 250 F. Allan BETZ, 18, rue Raoul Follereau, 58260 La Machine.

Vds 6 jx GB (F1 Race, Tennis, Duck Tales...) + adapt. 4 JRS: 800 F. Julien THERY, 18, rue Watteau, 59139 Wattignies. Tél.: 20.60.27.39

Vds GB + 6 jx (S.Mario Land II, Kick Off, Motocross...) + loupe Light + batt. + pile. Px: 1 350 F. Julien CAURO, 977, av. Auguste Renoir, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél.: 94.87.40.49

LYNX

Vds Lynx + adapt. sect. + casque + 8 jx (Batman...) px: 1 670 F ou 200 F le jeu. Julien PRIQUELER, 6, quai Turckheim, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.32.57.64.

Vds Lynx tbe + 2 jx (Galifornia Games, Gate of Zend) + pare-sol + adapt. Sect. 750 F. Yohann THURA, 87, bld Soult, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 44.73.47.44.

Vds Lynx + 6 jx + sacoche + alimentation + allume cigare 900 F. Pascale MANCINELLI, 24, bd P. Cezanne, 78280 Guyancourt. Tél.: (16-1) 30.43.08.41.

Vds Lynx px: 600 F mo px: 200 F. David LYON, 79, rue de Bichain, 89340 Villeneuve-la-Guyard. Tél.: 86.66.42.47.

Vds Lynx + adapt. + sect + 4 jx (Califonria, Games, Zarlor, Chckered Flag): 1 000 F. François. 92210 Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 47.71.18.02.

Vds Lynx 2 + 6 jx (Slime Worlds War Birds etc) tbe. 1 500 F. Ayméric SEASSAU, 15, les Lauriers les Hameaux du Soleil, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél.: 93.20.45.60.

Vds Lynx + 2 jx + sac px : 950 F ou éch. contre 2 jx NES ou 2 jx GG. Thomas BONTEMPS, 71, rue Général Fauconnet, 21000 Dijon. Tél. : 80.70.11.17.

Vds Warbirds (jeu d'avion avec Not.) 150 F. Yoann FOLLET, 11, place J. B. Lulli la Celle, Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 30.82.76.43.

Vds sur Lynx Turbo Sub + Rygar + Ninja Gaiden + Gauntlet 500 F ou 120 F pce. Jean-Charles LOLLIVIER, 10, allée du Mail, 44240 La Chapelle sur Erore. Tél.: 40.77.86.60.

Vds Lynx + 7 jx + sacoche + piles px : 1 300 F. Maeva ORLIAC, 6, allée de Montfermeil, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.75.52. Vds jx Lynx Blue Lightening px: 160 F. Eric AVGUESPARSSE, 89, rue Amiral Courbet, 33110 Le Bouscat. Tél.: 56.08.33.88.

Vds pour Lynx: Robotron + Rygar + Gauntlet + Slime-World + Ninja Gaiden + Xenohobe tbe: 850 F. Victor BRIVAL, 13, rue de Steinkerque, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 46.06.61.06.

Vds Lynx + 5 jx + transfo. Px : 1 400 F. Elodie PONTHON, 50, rue des Acadiens, 14000 Caen. Tél. : 31.47.46.05.

Vds Lynx 2 tbe + 9 jx + sacoche + valise + transfo + Comlynx + adapt. voiture px : 990 F. François BARBA, 18, rue Bennier, 69269 Charbonnières. Tél.: 78.44.20.31.

Vds Lynx + 3 jx + adapt. px : 1 250 F tbe val. : 1 563 F. Loïc SCHMIDT, 78, allée Chantecler, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.67.06.56,

Vds Lynx 2 + adapt. secteur + 3 jx ss gar. px : 1 200 F. Julien ALLEVARD, 12, rue Honoré Broutelle, 44000 Nantes. Tél. : 40.52.33.54.

Vds Lynx 2 neuve + 4 jx + Comlink + pochette (val. : 2 300 F) px : 1 200 F. Jérôme HEURTEL, 6, allée Bachelet, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.69.20.

Vds jx Lynx: Rampage, Slime World, Chips Challenge, Zarlor Mercenary 130 F pce. Frédéric DUPRE, 18, rue de Pericles, 95380 Puiseux en France. Tél.: (16-1) 34.72.78.05.

Vds Lynx et jx + accessoires px : 900 F. Olivier FELZINES, 10, rue du Chauffour, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.27.90.

Vds 2 jx Lynx Shangaï + Crystalmines 2 (200 F pce). Benjamin MIGNOT, La Touche Brion, 49250 Beaufort en valée. Tél.: 41.57.61.52 (ap 18 h)

Vds sur Lynx: Blue Lightning et Gates of Zendocon px: 250 F. Christophe NIZOU, 13, av. Jean Moulin, 44700 Orvault. Tél.: 40.94.98.41.

GAME'S PHOBIE

ACHATS, VENTES, DEPOT-VENTES JEUX & CONSOLES VIDEO.

34 av. des Champs Elysées 75008 PARIS (1) \$5.63.41.43 Métro Franklin D. ROOSVELT Ouvert tous les jours sauf DIMANCHE de 10 h à 20 h



PRIX DE JEUX
OCCASION DANS
LA LIMITE

DES STOCKS. SONIC II PREDATO 240.00 PREDATOR II 230.00 CHUCK ROCK 240.00 NINJA GAIDEN 130.00 SUPER KICK OFF 130.00 HALLEY WARS 110.00 SUPER TENNIS 260.00 AREA 88 250.00 MYSTICAL NINJA 250.00 CASTLEMANIA IV 250.00 ROBOCOP III 250.00 BATMAN RETURN 390.00 GOAL 95.00 HECTOR 130.00 CITY CONNECTION 130.00 DOUBLE DRAGON 120.00 F1 RACE 100.00 TERMINATOR II

nnonces

Vds Lynx + 4 jx électrocop, Slime, World... + pare-soleil et sac voyage the 1 000 F. Stéphane D'OLIVEIRA, 10, Le Bois aux Platanes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél.: (16-1) 34.64.39.22.

Vds Lynx + Mallette transport + 4 jx (Klax, Gauntlet etc) neuf px: 800 F. Frédéric NELLEAU. Résidence Monceau, Bt M, n13, Carrière-sur-Seine. Tél.: (16-1) 39.14.99.72.

Vds Lynx + 2 jx + sacoche + écouteurs tbe 700 F ou 1 400 F avec 7 jx. Stéphane BRIAN-COURT, 95, av. des Grésillons, 92230 Gennevilliers. Tél.: (16-1) 47.91.41.39.

PC ENGINE

Vds SGX + 4 jx 1690 F ach. jx Néo-Géo vds cyber-lip 500 F. Contact Snin. Arnaud DU-FRESNE, 31, rue des Fours à Chaux, 49100 Angers. Tél.: 41.37.10.74.

Vds SGFX (Nec) + man. + 6 jx (PC Kid II Ghouls'n ghost...) px: 1 600 F, vds GB + Tet 350 F. Sébastien PILATE, 29, rue F. Poulenc, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 46.77.35.25.

Vds jx Nec : CD, Supcd, Carte, SGX, Vds Cdrom unit: 1 200 F. Cher. contact Nec-Cd/Paris. AZOUZ, Paris 17. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.

Vds Core + 8 jx PC Kid 2 Fmt ect neuve 1 200 F ou vte sép. Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél.: 63.93.15.51.

Vds GT + Trans + 4 jx : Fm Tennis + Raiden + Hit the ice + F1 Cir 91: 1 700 F the ach. en déc. 91 à déb. Maxime LAPORTE, 59, allée du Bois de l'Etrier, 77350 Le-Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.52.92.84.

Vds PC Engine + 5 jx (Fm Tennis Gunhed Jacki Chan...) et Nes + 3 jx PC: 1 000 F Nes 600 F. Sami SOUIRJI, 100, bis rue de Rabats, 92160 Anthony. Tél.: (16-1) 46.66.53.46.

Vds Nec + 2 jx 800 F Nes + 3 jx 500 F ou éch. contre Snin. Samy TADJADIT, 5, rue Gambetta, 92240 Malakoff. Tél.: (16-1) 42.53.78.31.

Vds Core Grafx jamais servi 800 F. François PAPETTI, 11, av. de Flirey, 06000 Nice. Tél.: 93.81.72.69.

Vds ou ech. 200 F Super Grafx + 3 jx ctre SFC + jx + 2 man + péritel. Michel SALJA, 51/54, rue Guynemer, 57500 Stavold. Tél.: 87.92.21.54 (17 à 18 h 30)

Vds Supergrafx + doubleur + 2 man. + 10 jx, px: 2 600 F. Pascal DUQUESNOY, 3, rue de Broglie, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: (16-1) 45.28.99.35.

Vds PC Engine Duo + 2 CD + 2 man. (val. : 4 000 F) px: 2 000 F ss gar. Alexandre PEYRON, 6, rue d'Emeraude, 35350 St Meloir-des-Ondes. Tél.: 99.89.10.55.

Vds Supergrafx + 9 jx formation Soccer Fmt Pckid 2 px: 2 000 F. Stéphane FITOUSSI, 16, av. Karl Marx, 93000 Bobigny. Tél.: (16-1) 48.31.30.23.

Vds cadeau! SGX + 1941 + Alynes + Ghouls n'Ghosts, px: 990 F. Emmanuel GOUNAUD, Mezières, 33350 Saint Magne de Castillon. Tél.: 54.40.05.38.

Vds CD rom Nec tbe + Nec + nbx jx px : 2 000 F jx CD: 200 F et Carte: 150 F. Laurent DERNON-COURT, 10, rue Marcel Renaut, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 40.68.01.75 (ap 19 h)

Vds Coregrafx + 3 jx (Pwnload) the px: 800 F à déb. Rémi TRINH TRANG, 25, rue Louis Barthou, 92160 Anthony. Tél.: (16-1) 46.66.35.38.

Vds Sgrafx + 4 jx + Quint + 2 man. px : 1 200 F à déb. Grégory CHESNEAU, 38, rue Pasteur, 95110 Sannois. Tél.: (16-1) 39.82.35.87.

Vds Supergrafx + 3 jx ss gar. val. 2 200 F px: 800 F. Mikaël FOFANA, 3, rue Edouard Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél.: (16-1) 40.11.18.90.

Vds PC engine BE + doubleur + Shinobi + Final soldier + Hurrican + Japan Ninja + Devil Crash + Bloodia px : 1 900 F. Olivier PlC, 50, rue René Coty, 91330 Yerres. Tél.: (16-1) 69.48.80.87.

Vds GT + 4 jx (Pckid II. Hitt the Ice, Galaga, Ninja Spirit) the + transfo. val. 3 600 F px: 2 500 F. Frédéric BECUE, 2, impasse de la Laïque, 90340 Chevremont. Tél.: 84.21.30.87.

Vds PC engine + 5 jx (R-Type) px: 2 000 F. Fabien TRAN, 17, rue Maurice Ravel, 93430 Villetaneuse. Tél.: (16-1) 48.23.47.13.

Vds Nec + quint + 2 Joys + 20 jx (S. Star Soldier, Pckid II, Populous...) px: 1 500 F. Olivier BONROY, 1, place des Rochers, 65100 Lourdes.

Vds Coregrafx + 2 jx à 700 F ou éch. ctre mo. + 2 ix. Nicolas RAMPAL. Tél.: 91.89.49.08.

Vds Super Grafx + man. + 7 ix. Cédric GER-MAIN, 6, rue Couperin, 95320 St-Leu-La-Forêt. Tél.: (16-1) 39.60.32.43.

Vds Coregrafx + 2 jx + 1 man. px: 800 F. Vincent DURAND, 18, rue de la Fauchaison, 91540 Mennecy. Tél.: (16-1) 64.99.65.34.

Vds Supergrafx + 12 jx (1941) Aldynes, G8G, Granzört px: 2 500 F val. 5 000 F sép. Jérôme LE FLOC, 24,bis bd des Frères Maillet, 29000 Quimper. Tél.: 98.95.51.78.

Vds PC engine 50 Hertzs + Quint + 3 Joypads + Final Match, Tennis px: 1 060 F. Florian PAM-BRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 43.71.43.24.

Vds Coregrafx + dbleur + 6 jx + 2 Joys; Pckid 2, Fmt, hit the ice, Populous, Mach px: 3 000 F, vds: 1 200 F. François GORIS, 4, allée de la Haute Salle, 95290 L'Isle-Adam. Tél.: (16-1) 34.69.46.37.

Vds Coregraf + 5 jx (F1 - Circus, Shinobi, Klax) + BE px: 2 000 F vds Tecmo World Cup sur mo 220 F. Mario DUARTE, 3, vieux Moulin, 1213 Onex, Genève, Suisse. Tél.: 7.93.21.71.

Vds ou éch. jx sur Nec de 100 à 200 F. Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade. 42110 Feurs. Tél.: 77.26.38.09.

Vds Supergrafx + 1941 + quint + 2 Joypads px : 800 F Vds Coregrafx + Devilorash + F1C: 550 F. Jean-Luc LEIDLI, 18, cité des Horbois, 62141 Evin Malmaison. Tél.: 21.77.88.09.

Vds PC engine + 7 jx (Power Eleven) px: 800 F. Pierre-Henri FERET, 39, av. Madame de Sévigné, 78600 Maisons-Laffitte. Tél.: (16-1) 39.62.87.59.

Vds Nec portable Turbo Express + 3 |x (tennis, basket, aventure) the + pochettes 700 F ou éch. VS GG + 3 jx (minimum). Joel EYMARD DUVER-NAY, Quartiers Rampauds, Villa l'Olympe, 13530 Trets. Tél.: 42.29.30.11.

Vds GT + Pckid 2 + PW 3 + Coryoon + Vigilante + adapt. ss gar. boîtes px: 1 200 F max. Christophe COMBRONDE, 37, rue Sanitas, 63200 Mozac. Tél.: 73.38.26.28.

Vds SPX + Cdrom 2 + jx CD + cartes (Star Parodia Springgan-Hellfire...) + man. Freddy BO-HIC, 56, clos du Chapitre, 76420 Bihorel. Tél.: 35.61.01.62.

Vds SGFX + 11 ix + Quint + 2 man, + adapt. Cdrom + Cdrom px: 3 000 F à déb. Cédric GRECH, 181, bd des Perrières, 71000 Macon. Tél.: 85.39.45.64.

Vds Coregrafx + 2 jx px: 600 F vds ou éch. cartouches (Pckid 2 - Cadash), Fabrice DAVID. 5, av. Léon Blum, 44600 Saint-Nazaire. Tél.: 40.70.85.04.

DIVERS

Vds S.Nes US + Zelda 3, Contra 3, Gouls-Ghosts 2 300 F cu sép. Ludovic HANNEQUIN, 18, rue de la Dentellerie, 38080 L'Isle d'Abeau. Tél. : 74.27.02.21.

Vds jx S.Nintendo tbe: S.Tennis: 300 F. F.Zero 350 F. S.Mario 4: 250 F. Thomas VERIGNOT, 3. rue René Cassin, 94270 Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46.

Vds Core G 7 jx Ordyne Mr Heli SSS Adventure I etc, px: 1 300 F. Vds jx. Stéphane ROSE, 120, av. André Morizet, 92100 Boulogne. Tél.: (16-1) 46.05.35.35.

Vds PC Engine + 2 jx (PCKID 2, Galaca 88), px : 1 000 F. Axel ZEPPENFELD, 18, rue Eugène Laron, 92400 Courbevoie. Tél.: (16-1) 47.89.19.74.

Vds PC Engine coregrafx + 2 man. + adapt. 5 joueurs + 2 jx, the, px : 500 F.Maximilien GUISE, 2, rue des Rayes Vertes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél.: (16-1) 30.37.86.49.

Vds sur Neo-Geo, Fatal Fury 720 F ou éch. ctre Last Resort. Christophe Florit, 190, bd Chave, 13005 Marseille. Tél.: 91.42.58.13.

Vds Neo-Geo + Fatal Fury et S.Spy tbe 4 000 F à déb. Alexandre WAKSBERG, 15, rue de la Sourderie, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: (16-1) 30.43.41.04.

Vds ou éch. jx Neo-Geo : Robo Army 750 F ou éch. ctre Last Resort, Fatal Furie. Sébastien RES, 6, rés. Verrières, 91370 Amblainvilliers. Tél. : (16-1) 60.11.60.18.

Ech. jx Neo-Geo (Ninja Commando, Burning Fight...). Sébastien PORTIER, 14, rue de l'Armorique, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél.: (16-1) 30.57.98.03.

Vds Neo-Geo complet + man. + 2 jx (Magician Lord et S.Baseball 2020) 2 600 F. Tom THILA-VANH, 13, square de Sétubal, 35200 Rennes. Tél.: 99.41.78.13.

Vds sur Neo-Geo: Sengoky 600 F. Burning Fight neuf 600 F ou les 2: 1 100 F. TBE. Arnaud DENIS, 3, rue de Metz, 78000 Versailles.

Vds jx Neo-Geo: Raguy, Blue's Journey 550 F ou éch. ctre autre jx. Maxime COMPIGNIE, 23, Pa Coulée du Moulin à Vent, 89690 Chéroy. Tél.: 86.97.55.36.

Vds Neo-Geo + 4 jx (Art of Fighting, Crossed, S.Words etc...) + 2 man. 4 500 F. TBE. Olivier SERRE, 58, rue des Dames, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 43.87.47.64.

Vds Neo-Geo + 1 jeu: Last Resort 2 900 F. Alexandre DANTONEL, 20, rue des Platanes, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél.: (16-1) 60.84.24.61.

Vds Baseball Star Professional + man. Neo-Geo. 700 F. TBE. Guillaume BRETIN, 131, bd des Poilus, 44000 Nantes. Tél.: 40.50.15.27.

Vds jx Neo-Geo : Fatal Fury 700 F. Jx MD : G.Axe + Rambo 3 + Altheast 300 F. Spider + Alex Kid 200 F. Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoce, 59554 Neuville-St-Rémy. Tél.: 27.81.68.71.

Vds Neo-Geo + Magician Lord + 6 jx ss gar. Patrick TROUDE, 13, rue Odilon Redon, 81290 Labruguière. Tél.: 63.73.10.38. Ap. 19 h.

Vds Neo-Geo the + man. + 3 jx (King of the Monsters, Magician Lord + Soccer) 400 F. Farid BENTOUMI, 1, rue Carnot, 95340 Persan. Tél.: (16-1) 34.70.19.55.

Vds Neo-Geo + Magician Lord, Spy Foot, Ball Frenzye + man.: 2 900 F. Romain GANNE, 21/ 89, rue des Maronniers, 57070 Metz. Tél.: 87.36.26.11.

Vds Neo-Geo + 2 jx ss gar, the 2 000 F. Vds Castelvania 4 sur S.Nin 375 F. Arnaud BEAUPOIL, 12, allée Estelle, 59130 Lambersart.

Vds ou éch. jx sur Neo-Geo, Robot Army, Last Resort, ASO 2, 2020 Baseball. TBE. Ludovic BINET, 11, rue Claude Bernard, 60180 Nogentsur-Oise. Tél.: 44.71.17.27.

Vds Neo-Geo neuve + 2 jx + 2 man. + Memory Card 3 000 F. Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains. Tél.: 7961.16.34. Ap. 20 h.

Vds Neo-Geo + Magician Lord + Raguy + Memory Card + man. ss gar. 2 100 F. Georges-Patrick PONS, 50, av. de Cassis, 13470 Carnouy-en-Provence. Tél.: 42.73.68.98.

Vds Neo-Geo ss gar. + 2 jx: 2 000 F. Patrick WITZ, 74/10, rue Jules Watteuw, 59100 Roubaix. Tél.: 20.73.00.31.

Vds GG + 7 jx: Columns, Out Run, Mickey, Shinobi, etc.. 1 500 F. Grégory MANDOUNATO, 5, rue Ernest Duchêne, 13001 Marseille. Tél.: 91.59.28.78.

Vds GG + 5 jx (Olimpic Gold, Mickey, Wonder Boy III). Val.: 2 250 F. Px: 1 500 F. Hugo MONTIRO-NI, 4, rue du Bois, 60950 Ver-sur-Launette. Tél.: 44.54.06.43.

Vds GG + Sonic 800 F + GB + 3 |x F1 Race, Robocop, Tetris 800 F. Frédéric BAUMGART, 10, rue de Touraine, 67100 Strasbourg. Tél.: 88.39.24.96.

Vds GG + Sonic, Factory Panic, Donald, Shinobi 900 F. Eric ROUSSEL, 3, av. des Champs Casniers, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.06.07.97.

Vds GG + 4 jx (Mickey, Donald...) 1 200 F. TBE + btes. Sébastien MOALIGOU, 75, rue Emile Augier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: (16-1) 47.51.32.12.

Vds jx GG (Sonic 1 et 2, Shinobi, Chuck Rock, Fantasy Zone, Deuilisch, Halley Wars etc...). Mickael GABLE, 20, rue de l'Est, 90000 Belfort. Tél.: 84.22.89.20.

Vds jx GB et GG. Gustav MICHAUX-VIGNES, 39, rue Charon, 75003 Paris. Tél.: (16-1) 48.87.19.07.

Vds GG TBE + 2 jx (Sonic et Kick Off) + adapt. sect. + sacoche. Px: 900 F. Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.

Vds GG + Columns, Mickey, AX Battler + Mastergear + adapt. sect. 900 F. Christian DE LOZZO, 11, route de Cornebarrieu, 31700 Blagnac. Tél.: 61.30.45.21.

Vds Neo-Geo + 2 ix + man. : 2 200 F. Laurent KHOURI, 77 bis, av. Pierre Larousse, 92240 Malakoff. Tél.: (16-1) 47.35.89.69.

Vds GG + 5 jx (Sonic 1 et 2, Batman, Ninja, Gainden...) + access.: 2 500 F. Nicolas VAUL-TIERS, 42, rue de la Rivière, 50600 Parigny. Tél.: 33.49.11.38.

Vds GG + 4 jx 1 500 F. Vds GB + 3 jx : 800 F. Vds K7 190 jx 2 000 F. 10 jx Nes 250 à 300 F. David PRUD'HOMME, 55, rue du 14 Juillet, 77810 Thomery. Tél.: (16-1) 60.96.40.16.

Vds GG + 2 jx + chargeur + 10 piles R6. Val. : 1 700 F. Px.: 900 F. Jean-Yves DESSAINT, 46, quai de Verdun, 51480 Damery. Tél.: 26.58.39.60.

Vds GG + 4 jx (Mickey, Donald, Columns, Shinobi) 1 200 F. Val. 1 800 F. TBE + btes. Sébastien MOALIGOU, 75, rue Emile Augier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: (16-1) 47.51.32.12.

Vds jx GG: Shinobi, Donald, Wonderboy, Columns: 500 F ou vte séparée, Nicolas MILLET, 2, imp. du Bosquet, 86580 Vouneuil-sous-Biard. Tél.: 49.53.33.63.

Vds GG + 3 jx (Columns, SMGP et Kick Off) + alim. sect. Px: 800 F. Lionel ALCARAZ, 299. Cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.85.15.63.

Vds GG + 5 jx (Kick Off, Mickey, Shinobi, Monaco GP, Olympic Gold) + adapt. MS + 1 jeu + loupe : 1 250 F. Kevin RAMASAMY, 20, av. Jean-Baptiste Clément, 92100 Boulogne. Tél.: (16-1) 46.05.06.59.

Vds GG + jx + transfo + embal. tbe 800 F à déb. Nouredine BELAIDE, 3, rue du Prof Languin 59125 Trith-St-Léger. Tél.: 27.29.26.84.

Vds jx GG: G. Loc, Joe Montana, Olympic Gold, Out Run, Buroda. 150 F pce + Astrix 250 F. René CARRAZ, 48, rue du Faubourg de Pierre, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.22.54.22.

Vds GG + 4 jx : Leader Board Gold, Monaco GP, Columns, Mickey. Px: 800 F. Olivier LINOT, 6, rue des Panoyaux, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 47.97.80.47.

Vds GG + 4 jx (Sonic, Winbledon Tennis, S.Monaco GP, Joe Montana, Football) 1 200 F. Brice DENTELLA, 16, rue du Gué de Bedet, 03100 Montluçon. Tél.: 70.05.52.00.

Vds GG + Columns + Wonder Boy 3 + Golden Axe + adapt. Master: 1 090 F. TBE. Ss gar. Vincent GAUDEAU, 13, rue de Giroir, 86440 Migné-Auxances. Tél.: 49.51.66.83.

Vds GG + 5 jx (Mickey, Sonic, Monaco GP, etc...) + adapt. sect. 1 200 F à déb. Meohi NABTI, 195, rue des Champs Fleuris, 77530 Vaux le Penil. Tél.: (16-1) 64.09.18.13.

Vds GG + 5 jx + adapt. sect. 1 500 F ou éch. ctre S.Nintendo + 2 jx. Fabrice ZAMPOLLA, 22, rue Chenoise, 38000 Grenoble. Tél.: 76.44.70.44.

Vds, éch. jx GG Factory Panic, Donald Duck, Gloc, Columns, S.Kick Off, SMGP, Wonder Boy 1. Jérôme BIGOT, 8, bd de Normandie, 35120 Dol de Bretagne. Tél.: 99.48.25.63.

Vds GG + G.Loc + Access. + sacoche: 500 F. Ho Yeung LEE, 3, rue de l'Arrivée, 95880 Enghein-les-Bains. Tél.: (16-1) 39.64.78.92.

Vds GG + loupe + transfo + 10 jx + casque. Px : 2 000 F. Eric MICHOUX, 2, rue Eric Satie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.53.00.

Vds GG + Columns + WonderBoy + sacoche: 800 F.Grégory NACHON, 5, chemin du Bonbonnier, 30133 Les Angles. Tél.: 90.25.72.80.

Vds GG + Columns 700 F. Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08.

Vds GG + sacoche + 3 jx. Columns, SMGP, Donald. Prise sect. (ss gar.) px: 1 300 F. TBE. Aurélien ROBERT, 2, rue Voltaire, 92000 Nanterre. Tél.: (16-1) 47.25.30.26.

Vds GG + sect. + Wonder boy + Mickey + Donald + Shinobi (9 jx) 1 800 F. Yann FOUQUET, 5, Mail des Tilleuls, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: (16-1) 64.68.17.94.

Vds GG 2 000 F + 8 jx TBE (Shinobi, Halley, Wars, Out Run, Mickey, Donald Duck, etc... Michaël GABRIEL, 42, rue des Lilas, 91160 Longjumeau. Tél.: (16-1) 64.48.52.23.

Vds GG TBE + 1 jeu 600 F. Vds 5 jx 150 F pce. Donald, Mickey ... Gilles KOECHLIN, 18, av. Mozart, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 42.88.29.20.

Vds GG + 4 jx Sonic, Donald... + Adpat. sect. et GG/MS: 1 200 F. Michael FEAU, 4, place du Hameau, 94320 Thiais. Tél.: (16-1) 48.84.15.27.

Vds jx GG: Mickey, Out Run 170 F pce. Mathieu NICAUD, 8, rue Laënnec, 22300 Lannion.

Vds GG ss gar. + 4 jx : Halley Wars, Sonic... + transfo. TBE 900 F. Stanislas DE REMUR, 28, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél.: (16-1) 45.04.79.71.

Vds jx GG: Sonic 1 200 F. G.Loc 250 F. Putt and Putter: 180 F. Senna GP: 210f S. Kick Off: 200 F. Mathieu RAMSAY, 3, allée des Tilleuls, 92330 Sceaux. Tél.: (16-1) 46.61.26.83.

Vds jx GG 150 F pce à déb. Mickey, Donald... Xavier VAILLAT QUINTANA, 3, rue des Lilas, 69960 Corbas Lyon. Tél.: 72.50.57.66.

Vds GG + 5 jx + adapt. 1 000 F. Philippe PINHO, 20, rue Louis Dardenne, 92170 Vanves. Tél.: (16-1) 47.36.92.10.

Vds GG + 5 jx (Mickey, Donald, Shinobi, G.Loc ...) + batterie Pack + transfo. Val.: 2 590 F. Px: 1 500 F. Sylvain LEFEBVRE, 18, route de St Heand, 42480 La Fouillouse. Tél.: 77.30.52.62.

Vds GG + Columns + Sonic + Shinobi + Wonder Boy + adapt. sect. 1 000 F à déb. Vds jx 100 F. Meoeric RATIER, 3, square des Gaudonnes, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: (16-1) 47.49.01.25.

Vds GG + 6 jx (Sonic, G.Loc, Out Run...) 1 000 F. Vds TMNT 4 sur SFC 350 F. Quoc Bao VU, 4, voie Alphonse Daudet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 46.77.71.44.

Vds GG + 7 jx + prise sect. + Magazine 1 700 F à déb. Val. : 2 800 F. SS Gar. Cédric COUTEREAU, 257, route de la Garance, 84310 Morières. Tél.: 90.83.84.20.

Vds GG + adapt. sect. + 3 jx (Donald...) ss gar. 1 000 F. Vincent AUDAIRE, 20, rue des 6 Acqueducs, 44100 Nantes. Tél.: 40.46.29.85.

Vds GG + adapt. sect. + loupe + 6 jx : 1 200 F. Vds GB + 2 jx : 450 F ou le tt : 1 450 F. Clément BERNADAC, 24, route d'Agos, 31600 Toulouse. Tél.: 61.48.61.44.

Vds GG + 6 jx : Sonic, Duck, J.Montana, Out Run, G.Lock, Columns. Val.: 2 400 F. Px: 1 400 F. Cédric VIGNAULT, 11, rue des Briqueteries, 60360 Crévecœur-le-Grand, Tél.: 44.46.87.43.

Vds GG + 7 jx + transfo + sacoche + MS/GG + 2 |x. Val.: 4 000 F. Px: 2 600 F. Frédéric FE-VRIER, 14, rue de la Forêt, 68520 Burnhaupt-le-Haut. Tél.: 89.48.76.10.

Vds GG (tbe) + 3 jx (Columns, S.Monaco GP, Sonic) 1 200 F. Sébastien MONTREUIL, 3, allée des Acacias, 77310 Saint-Fargeau. Tél.: (16-1) 64.09.89.30.

ACHATS

Ach. S.Nintendo + Street Fighter II ou Turtles 4 ou éch. ctre NES + 4 jx + 100 F. Thibault DAMOI-SEAU, 21, rue du 14 Juillet, 10410 Thennelières. Tél.: 25.80.65.01.

Ach. adapt MS 2 sur MD 150 F + jx MDF (Afterb II, Tazmania, etc.) 200 F maxi. Alexandre MAFFRE, 14, rue du Rec, 34800 Aspiran.

Ach. Gunhed sur NEC 300 F maxi. Pascal ROUX, 123, chemin du Landou, 81100 Castres. Tél.: 63.35.13.38.

Ach. jx sur GB maxi. 100 F. Vds ou éch. jx sur GG. TBE. Arnaud FEBVAY-DU PASSAGE, 17290 Ballon. Tél.: 46.55.32.92. Ap. 20 h.

Ach. Le Pro Action Replay pour S.NES. Faire offre ou éch. ctre Joe et Mac. Julien ROMEY, 8, avenue de la Forêt, 36330 Le Poinconnet. Tél.: 54.35.19.12.

Rech. D7 ou Cart. orig. pour CPC 6128+ px raisonnable. Martin GARNIER, 9, allée de la Pommeraie, 35520 La Chapelle-des-Fougeretz. Tél.: 99.66.42.06.

Ach. jx S.NIN/S.NES: Zelda 3, Soulblader, Populous 2, Final Fantasy 2, Lemings, Axelay, Krusty's. Jean-François VISCHI, 107, rue Moslard, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.86.14.58.

Ach., vds, éch. jx Neo-Geo. Cher. contact Neo-Goe. Ach. manette. Clément MORELLE, Le Mas Tolosan, 31450 Donneville. Tél.: 61.81.49.94.

Vds NES + 3 ix (Metal Gear + Tracky and Field 2 et Mario 3) 800 F. Vds jx GG 85 F pce. Gillian ARNOUX, 3, av. des Tirailleurs Sénégalais, Le Montcolm, 83000 Toulon. Tél.: 94.46.36.67.

Ach. Soccer Brawl sur Neo-Geo (USA) 500 F maxi. Bon état. Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly. 94110 Arcueil. Tél.: (16-1) 46.55.44.92.

Ach., ech., vds jx SFC, S.NES, GB, S.NIN MD. Vds ou ecff. MD Jap. + 2 jx. Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne, Appt. 18,, 89300 Joigny. Tél.: 86.62.27.39.

Ach. sur SFC (Fatal Fury etc.) Vds A500 + 100 jx et autres : 2 500 F. Fernando MENDES, 10, rue Romain Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél.: (16-1) 30.56.38.02.

Ach. Jx SFC, S.NES, S.NIN: 250 F maxi. Vds Jx. Gérald JEAN-BART, 26, rue Renon, 94300 Vincennes. Tél.: (16-1) 43.98.10.71.

Ach. S.NIN + jx + adapt. US et Jap.: 1 500 F. Ach. adapt. Action Replay Pro : 300 F. Donatien LE SCIELLOUR, 10, rue des Hortensias, 56650 Lochrist. Tél.: 97.36.84.30.

Ach. jx GB Nemesis, Dragon ou Dragon's Lair. Jérôme HENNEBERT, 7, rue Charles Robin, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.85.22.72.

Ach. jx Neo-Geo + jx pour Combo Av (norme Jamma). Félix SINPRASEUTM, 12, rue Saint Bon, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.18.06. De 16 h à 20 h.

Ach. S.NES + 5 jx mini. (Street Fighter II) + prise Péritel + 2 man. + not. 1 000 à 1 500 F. Ludovic POULARD, 44780 Le Bran Missillac. Tél.: 40.88.33.75.

Cher. jx S.NES FRA. 250 à 400 F. Probotector. Axelay... Laurent BUZIAUX, 14, allée des Dombes, Les Hauts-de-Bordeau, 69330 Jonage. Tél.: 72.02.42.40.

Ach. Zelda 3 et adapt. universel + man. sur S.Nintendo franç. Loïc-Emmanuel MADELENAT, Cuissy, 89560 Ouanne, Tél.: 86,47,66,42,

Ach. Neo-Geo 700 F (avec ou sans jx) ou 300 F le eu. Laurent RAYNAUD, 29, rue Pierre Aruebo. 33140 Pont-de-la-Maye. Tél.: 56.75.43.34.

Ach. Neo-Geo + jx. Habri SEDDAR, 2, rue Henri Matisse, 78280 Guyancourt. Tél.: (16-1) 30.43.60.07.

Ach. jx GB be + boîte. Ach. jx S.Nintendo Zelda, Stars Wars, Fatal Fury US). Thierry VERHAEGHE, 10, rue du Four à Chaux, 59190 Hazebrouck. Tél.: 28.41.57.91.

Ach. S.NES + jx + joys + adapt. the à px sympa. ou éch. ctre A500. Jean-Marc GUILBERT, 23, av. Alexis Pessot, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél.: (16-1) 48.86.76.00.

Ach. jx S.NES 350 F maxi. Alexandre DUMOULIN, 53, Grande Rue, 77120 La Celle-sur-Morin. Tél.: (16-1) 64.04.26.35.

Ach. Arcus Odyssey the (V. USA) 270 F maxi. Ech. Street of Rage ctre TMNT ou Cap Americ. Dominique QUINET, 32, rue Humbert, 62150 Houdain. Tél.: 21.62.87.83.

Ach. jx MD Sonic 2, SMGP II, FGP Tazmania, C.Rock Thunder, F.4, Terminator M + Donald, etc. Isaac RODRIGUEZ, 10, rue Firmin Gillot, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 48.28.44.54. Le soir.

Ach. jx GG. Env. liste. Farid MEDDACI, 127, rue Duppsala, bt. 16, 34080 Montpellier.

Ach. Neo-Geo + man. + jx 2 000 F. Vds 2 jx S.NES: 500 F. Innocent MBOUNGOU, 2, Square du Renard, 77186 Noisiel. Tél.: (16-1) 60.06.35.17.

Ach. pour Neo-Geo : Fatal 600 F. Burning : 500 F. Sengoku: 600 F. Magician: 400 F + man. 200 F. Stéphane COTTEREAU, 26, rue de Palaiseau, 91430 Igny. Tél.: (16-1) 69.41.91.79.

Ach. S.Nintendo bon état 1 ou 2 ix : 1 250 F maxi. Uzeste. Fabian GAZEL. 33730 Tél.: 56.25.37.39.

Ach. jx Core-Grafx à très bas px ou éch. NES ctre ix Core-Grafx. Pascal PRUNETA, Tour Montmorency, 95130 Franconville. Tél.: (16-1) 34.15.24.06.

Ach. pour NEC Caros et CD. Cher. Neutopia, Ranma 1 et 2, City Hunter, Download 2, etc. CHRISTOPHE, 62170 Montreuil-sur-Mer. Tél.: 21.81.40.62.

Ach. MDF + jx tbe 300 F maxi. Thibaud WAL-KOWIAK, 10, rue Pablo Picasso, 21240 Talant. Tél.: 80.57.32.06.

Ach. Doc de Ring Side Angel Jap: 30 F. Karim DESSMANN, 27 bis, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 42.29.81.59.

ECHANGES

Ech. 3 jx MD contre 1 jeu S.NES (F.ou jap.). Olivier GENOVESE, Pont Pierre, route du Corsuet, 73100 Grésy-sur-Aix. Tél.: 79.88.97.25.

Ech. SGX + 6 jx + quint. + 2 man. + Lynx + 3 jx + sac (val. tot. : 5 000 F) ctre Neo-Geo + 2 ou 3 jx + 2 man. Frédéric BARBIER, 11, rue Georges Bizet, 73160 Cognin. Tél.: 79.62.41.60.

Ech. NEC Core + 4 jx ctre Neo-Geo + 1 man. + 1 jeu mini. (port compris). Gilles BLIN, 170, rue Jean Jaurès, 59970 Fresnes-sur-Escaut.Tél.: 27.34.52.90.

Ech. Ayrton Senna, Strider, Jord & Bird, Truxton contre Euro Club, Soccer Popu Donald ou autre. Florent Malige, Les Borromée, app. 7, traverse Pelloutier, 84160 Pertuis Tél.: 42.39.92.96.

Ech., ach., vds sur Coregrafx Marchen Maze et Adventure Island 150 F. Ach. Magical Chasse. Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Réalville. Tél.: 63.93.15.51.

Ech. Ninja Commando + Trash Rally (ou un autre jeu) contre World Heroes. Sébastien PORTIER, 14, rue de l'Armorique, 78180 Montigny-le-Btx. Tél.: (16-1) 30.57.98.03.

Vds NES + robot + pist. + 12 jx + Nesadu + 2 man. :2 500 F ou éch. contre S.NES + Scoop + Street Fihter II. Marie-Josée SANZ, route de Cazichac, 11570 Carcassonne. Tél.: 68.79.65.89.

Ech. SFC + 16 jx ctre Neo-Geo + jx + 1 man. ou NEC Duo + jx. Vds GG + 5 jx (Sonic etc.). Olivier LANGOT, 37, av. Carnot, 76250 Deville-les-Rouen. Tél.: 35.75.79.58.

Ech. jx Neo-Geo: Burning, Magician Lord, etc. contre Baseball, Cyber-Lip, etc. Stéphan MILAR-DO, 8, av. de la Côte Bleue, 13820 Ensves. Tél.: 42.45.92.01.

Ech. Joe et Mac contre Tortues Ninja 4. Julien ROMEY, 8, av. de la forêt, 36330 Châteauroux. Tél.: 54.35.19.12. Ap. 19 h.

Ech. Nes + 10 jx CO, jx MD, S.NES, GG, MS ou ctre autre console. Jacqueline LE BIAN, 9, av. de l'Europe, 78400 Châtou. Tél.: (16-1) 47.78.33.88. De 15 à 18 h.

Ech. Gremlins II ctre Roger Rabbit ou Tom et Jerry ou Dr. Franken. Guillaume LE ROUX, 37, allée Eugène Labiche, 76620 Le Havre, Tél.: 35.54.54.50.

Ech. GG + jx + GB + jx ctre PCGT + 4 jx. Ach. Neo-Geo + 2 jx 1 500 F. Vds NES + robot + pist. + ix. David PRUD'HOMENE, 55, rue du 14 Juillet, 77810 Thomery. Tél.: (16-1) 60.96.40.16.

Ech., vds, jx C64 grd choix. Vds GB + Sup. RC ProAm ss bte ni not. (tbe) 400 F à déb. Patrice GACHET MAUROZ, 2, place Antoine Borrel, 73200 Albertville.

Vds Sonic 2 (350 F) ou éch. ctre World of Illusion, Mickey et Donald. Cédric ANGIN, 28, rue de la Poterie, 53000 Laval. Tél.: 43.53.58.03.

Ech. GG + Colums + Wonder Boy ctre GB + 4 ix. Corinne COUPEZ, 30, rue Christian Lancelle, 91330 Yerres. Tél.: (16-1) 69.48.31.35. Ap. 189 h.

Ech. MD + jx ctre S.NIN + jx ou vds 11 jx MD (SMGP II, TAZ Mania, TF3) de 250 à 300 F pce. Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Viry-Chatillon. Tél.: (16-1) 69.24.41.12.

Ech. GB + 5 jx + câble ctre Lynx ou GG + 3 jx ou vds 900 F. Thomas INGLES, résidence des Neiges, 66210 Mont-Louis. Tél.: 68.04.13.62.

Ech. ou vds sur MD franç. : Alien Storm, A.Beast 300 F les 2 ou ctre 1 jeu SFC ou 2 Lynx. Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierred'Oléron. Tél.: 46.47.33.58.

Ech. SFC + Street Fighter 2 + Mario 4 + 2 man. ctre Neo-Geo + 2 man. Justin FEYER. Tél.: (16-1) 47.00.77.45.

Ech. sur GB D.Dragon 2 ctre RC ProAm ou F1 Race. Franck TOUTAIN, 1, rue Maurice Thorez, 14550 Blainville-sur-Orne. Tél.: 31.44.42.21.

Ech. NES + 2 jx ctre GB + 2 jx ou faire offre GG ou Lynx. Xavier CROMBEZ, 146, rue Schafnner, 62800 Lievin. Tél.: 21.44.17.24.

Vds ou éch. MD + 2 jx + 2 man. : 600 F. ss gar.ou éch. + 200 F ctre S.NIN. Pierre JALLON, 41, av. de la Plaine Fleurie, 38240 Meylan. Tél.: 50.53.73.89.

Ech. (ou vds) jx pour NES. Liste sur demande. Olivier SCHNOEBELEN, 44, Grande Rue, 90200 Giromagny. Tél.: 84.29.56.85.

Ech. World Cup ctre Motos Cross Maniacs. Grégory JOUVAL, 10, av. du Garlaban Bastide, Saint Jean, Bat. J2, 13012 Marseille. Tél.: 91.85.48.06. ap. 18 h.

Vds, éch. jx sur S.Nintendo, poss. Tortues, SF2. Philippe KOENIG, 29, rue Bellevue, 57145 Woustviller. Tél.: 87.98.46.96.

Ech. Rival Turf ctre S. Tennis (ou autre). Rémi ORVEN, 20, rue des Lilas, 60290 Laigneville. Tél.: 44.71.38.27. Ap. 18 h.

Vds Street Fighter 2 jamais servi 500 F ou éch. Zelda 3, Contra, Probotector. Stéphane PASTOR, Les 7 Ponts, route d'Alata, Villa 2, lot. Neri, 20090 Ajaccio, Tél.: 95.20.36.47.

Ech. 3 jx MS Anouro Racer, Fantasia Zone, Glak-Gelt ctre Castelvania 4 ou F.Zero sur S.NES (FRA). Geoffrey LIESS, Garageliess, 24350 Lisle. Tél.: 53.04.58.38.

Vds ou éch. MS II + 4 jx ctre GG ou 500 F. Arnaud COYNE, 86, rue Benoît Malon, 94250 Gentilly. Tél.: (16-1) 45.46.52.62.

Ech. 3 jx Neo-Geo posséde : Sengoku et Burning Figt. Nicolas DUVERNOY, 17, rue Henri Barbusse, 94450 Limeil-Brevannes. Tél.: (16-1) 45.99.46.62.

Ech. SFC + 5 jx (Contra III, Bart's Simpson, Mario 4, Micket, Raiden Datutane) + adapt. ctre Neo-Geo + 3 jx. Franck NORENBERG, 10, chemin Chambert, 1233 Bernez Lullg, Genève. Tél.: 022.757.16.65.

Ech. MD + 2 man. + Street of R., Sonic 1 et 2, Mickey, Donald, Alt. Beast ctre Amiga 1200. Alain BEITZ, 30, rue Augustin Fresnel, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.27.08.22.

Vds, éch., ach. jx ou console sur MS II, NES, S.NIN, NG. Fabien CASSARD. Tél.: 82.53.46.27.

Ech. GB + 4 jx Tetris, Mario Land, TMHT, Duck Tales ctre GG + Sonic ou MD + Sonic ou 2 ix S.NIN. Abdeslame ELMOUKTAFI, 150, Bois RN 193, 20600 Furiani, Bastia. Tél.: 95.33.07.65.

Vds GB + 5 jx (Tetris, DD, Robocop, Simpsons, TMHT) the + btes et not. 1 100 F ou éch. GG + 3 x. Samy AGHAI, 15, rue du Champ de l'Alouette, 75013 Paris.

Ech. sur S.Nintendo, Zelda, S.Pang, F.Zero, Street Fighter II ctre 2 jx. Sébastien LASSAUGE, 33, place Bobillot, 94220 Charenton. Tél.: (16-1) 43.76.93.31.

Ech. Neo-Geo + 2 man. + Baseball Star ctre S.Nintendo + 5 jxou vds 2 700 F. Jérôme DE-LATTRE, 830, chemin de Vallauris, 06160 Juanles-Pins. Tél.: 93.67.93.96.

Ech. sur S.Nintendo Street Fighter 2 ctre jx de Basket. Edouard BOZZI, 1, rue Jules Isaac, 13009 Marseille, Tél.: 91.77.39.40.

Ech. SMS + 4 jx ctre GG + 1 jeu + loupe. Stéphane PERTUISOT, 39, rue de Thurey, 10600 St-Benoît-sur-Seine. Tél.: 25.76.50.66.

Ech. 7 jx MS R.Type, Mercs ctre 2 jx MD (fra) Alisia, Dragon, Robocod. Vds ix Lynx 120 F. Didier COVIN, 41, route de Sains, 59440 Avesnelles. Tél.: 27.61.53.93.

Ech. GB + 5 jx + NES + 5 jx (SMB3) ctre S.NES + S.Fighter 2 + TMHT 4 + Mario 4 + adapt. Jap./Ame ou vte sép. Px intér. David SYLVESTRE. 121, av. des Sapinettes, 33127 Martigues. Tél.: 56.78.05.17.

Ech., vds NES + 2 man. + pist. + 22 jx. Val. : 9 000 F. Ctre Neo-Geo ou SFC ou S.Nintendo. Fabien RENARD, 7, rue du 27 Août 1944, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél.: (16-1) 60.07.46.78.

Ech. GB + 2 jx ctre MD + 1 jeu ou ctre S.Nintendo. Antoine GRAPPIN, 143, av. Barthélémy-Buyer, 69005 Lyon. Tél.: 78.36.94.98.

Ech. jx MD. Rech. Sonic 2, World of Illusion, TF4, Street of Rage 2... Aurélien GATEAU, 4, chemin du Poirier, 27630 Ecos. Tél.: 32.52.03.69.

Ech. jx sur GB. Megaman, Monopoly, Robocop, Batman, Dynablaster, F.Zone, SOS Fantomes II. Axel CLAUZON, 78,rue Jules Guesde, 44600 Saint-Nazaire.

Ech. ou vds jx S.NES (Contra 3, Castelvania 4, Super D.Dragon). Louis CHAFFRINGEON, 20, rue du Boccador, 75008 Paris. Tél.: (16-1) 40.70.14.34.

Ech. PC Engine + 5 jx ctre 3 jx SFC ou vds 1 000 F. Ech. 2 jx MD ctre 1 jeu SFC. Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Holungen, 67590 Schweighouse. Tél.: 88.72.73.75.

Ech. jx MD (poss. Desert Strike, Mercs, Immortal, Batman, etc.) cher. Thunder Force 5, TMNT, etc. Jérémy ADDA, 8, rue d'Oslo, 72000 Le Mans. Tél.: 43.82.63.22.

Ech. MD + jx ctre jx SFC de tir ou jx GG. Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél.: (16-1) 43.08.89.57.

Ech. jx sur MD. Matthieu XERRI, 16, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 47.71.00.24.

Ech. NES + 2 jx ctre 1 jeu S.Nintendo, Contra III... Benjamin SUDRE, 16, rue des Filets, 44620 La Montagne, Tél.: 40.65.83.58.

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Télex: 631 345. Fax: 46 62 22 61 Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 demiers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses. Abonnements: tél.: (16-1) 64 38 01 25.

REDACTION

Rédacteur en chef Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint Robert Barbe (2143)

Directeur artistique Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction Pascale Chouffot

Maquette Bernard Gortais

Photographe

Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro François Hermellin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Loïc Berthelot, Elisabeth Estevens, Sami Souibgui, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Looping, Le Magical Wonder Band, Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Morgan, El Nionio, Doguy, Robby, Calamity Jane, Homer, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité

Sylvie Houeix (2201) Claudine Lefebvre (2202) Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél.: (1) 64.38.01.25.

France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse). Étranger: 1 an (11 numéros): 352 F (train/bateau)

(tarifs avion: nous consulter). Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, nº 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement

postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F. Principal associé: EM-Images SA

Siège social: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel

Directeur délégué :

Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro: 137 000 exemplaires. .

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel Dépôt légal : 2e trimestre 1993 Photocomposition, montage: Mismac, Europresse. Photogravure: Proprint. Couverture: Image. Imprimeries: Fecomme 77000 - Imaye 53000 Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201. Un poster (Virgin Games) est inséré entre les pages 86/87

Ce numéro comporte un supplément gratuit « Guide spécial tips ».

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE: le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES: il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUE: les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE: si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE: est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION: il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc. GRAPHISMES: les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu. ANIMATION: Ce n'est pas le graphisme, c'est le mouvement du graphisme! L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans

doute le critère le plus important. BANDE-SON: cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de lasers sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE: les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE: combien de temps pour le finir? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes? INTERET: tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

NOMBRE DE JOUEURS: ... nombre de joueurs (simultanés ou non).



PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste:







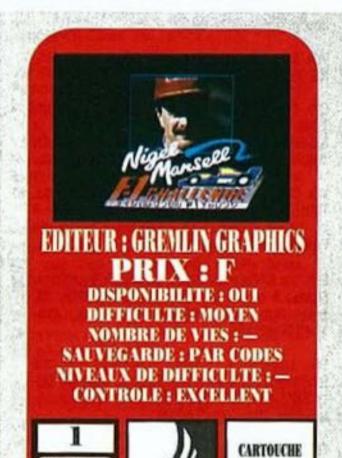
SPORT





REFLEXION

ARCADE



PRESENTATION

Pas de quoi se pâmer devant le téléviseur.

GRAPHISMES

86%

89%

Très bien, mais la course sous la pluie n'est pas très réaliste.

D'excellente facture, les animations donnent une bonne sensation de

BANDE-SON

89%

87%

Le véritable son du V10 Renault numérisé sur votre console. Classe!

JOUABILITE

Irréprochable. Si vous arrivez dernier, c'est que vous n'êtes pas assez rapide.

83%

Longtemps si vous ne passez pas en Indy après votre premier titre.

NUBERDA

87%

Conduire la meilleure F1 ayant jamais existé, c'est pas intéressant, çà?

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +): un Méga Hit Consoles +! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18): un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13-20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception. 12-30 (2-6): un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle!

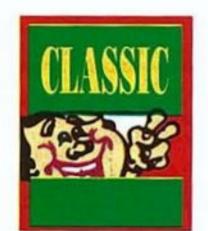
12 ET - (MOINS DE 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!





CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

























LYNX



PC ENGINE GT

MEGADRIVE

SEGA

GAME GEAR

FAMICOM

NEO GEO

Comparez! Comparez! Chez GAME'S, on ne vous promet pas la lune! Tous les jeux sont là ... aux mêmes prix que les prix les plus bas.

PARLY 2

Centre commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre commercial Tél. 34 65 18 81

CERGY 3

Centre commercial Les 3 Fontaines Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN **YVELINES**

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU

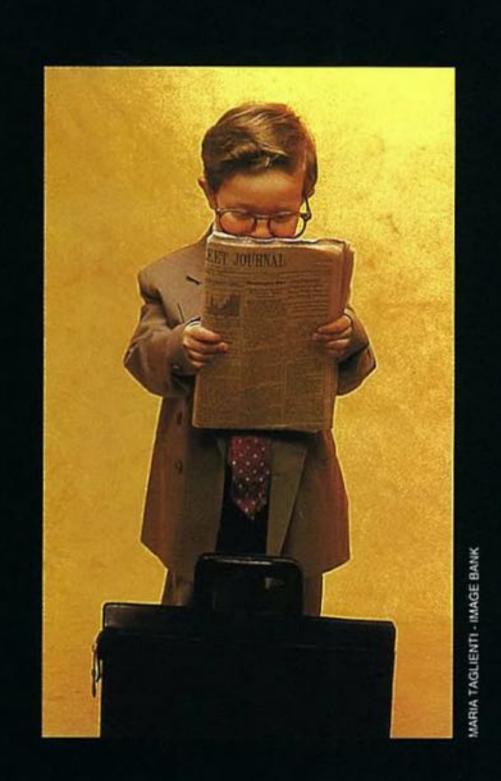
Centre commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy Tél. 93 22 55 21

LILLE

Grand Place Tél. 20 13 92 92



PLUS GRAND CHOIX DE JEUX





Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels...Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.







Screens: Super Nintendo Entertainment System



Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 6477 55. Distribution Bandai France.